
CLUB
Nintendo®
INCLUYE POSTER DE
PILOTWINGS 64
CONOCE A
MADDEN 97
FINALES
KILLER INSTINCT GOLD
TIPS DE:
SHADOWS OF THE EMPIRE
SUPER MARIO 64
DONKEY KONG COUNTRY 3
TOSHINDEN
THE KING OF
Fighters 95
Año 6 No.3
Precio $12.00 M.N.
0 10722 85658 8 03



¡ADEMAS INCLUIMOS POSTER DE PILOTWINGS 64

Te recordamos que ahora debes dirigir tus cartas a nuestro nuevo domicilio:
Esperanza 957, interior 402
Col. Narvarte C.P. 03020 México, D.F.

Shadows of the Empire

Como muchos otros juegos programados por Nintendo, este título no sólo hay que terminarlo, sino que tienes que acabarlo y encontrar todos los "Challenge Points" para poder entrar a las opciones escondidas del juego (¡Un momento! este juego no está programado por Nintendo. Bueno, está supervisado por ellos)

64

Donkey Kong Country 3

Para todos aquellos que no encuentren los niveles de Bonus de este juego, las monedas DK o los Banana Birds, les tenemos la solucion: ¡Tiren su cartucho a la basura! Si eso no te parece indicado, entonces puedes checar la primera parte de los tips que aparecen este mes.

16

Super Mario 64 Club

¿Crees que este juego ya no tiene nada que ofrecer? Pues antes de guardarlo, checa todos los Bugs y trucos que tenemos en este número. Además tenemos un pequeño reto para ti, que crees ser el mejor jugador de Super Mario 64.

30

ISSN 0188-7610



CLUB NINTENDO

Año VI #3 Marzo 1997

CLUB NINTENDO ES UNA PUBLICACION COEDITADA ENTRE
GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V. Y
SERVICIOS EDITORIALES TELEVISA, S.A. DE C.V.
BAJO LICENCIA DE ITOCHU MEXICO, S.A. DE C.V.

GAMELA MEXICO, S.A. DE C.V.

DIRECTOR GENERAL
Teruhide Kikuchi

DIRECTORA DE ADMINISTRACION
Lourdes Hernández

DIRECCION EDITORIAL
Gustavo Rodriguez
José Sierra

PRODUCCION
Network Publicidad
DISEÑO: Francisco Cuevas
ASISTENTES DE ARTE:
Juan Carlos González
José Luis Suárez
CORRECCION DE ESTILO:
Ma. Antonieta Ramírez
INVESTIGACION:
Adrián Carbajal / Jesús Medina
Víctor Arjona "Fartman"
AGENTES SECRETOS: AXY / SPOT

SERVICIOS EDITORIALES TELEVISA, S.A. DE C.V.

PRESIDENTE
Laura D. B. de Laviada

DIRECTOR GENERAL DE VENTAS DE PUBLICIDAD
Miguel Ruiz Galindo

COORDINADOR DE VENTAS
José Antonio Aja Gómez
Tel. 261-26-02

EJECUTIVO DE VENTAS
José del Cueto
Tel. 261-20-00
261-26-02

Expediente 1/432"92"/8336. Permiso No. 084-1292. Características: 228451603. Autorizado por SEPOMEX.
Editor responsable: José Taméz
Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco, C.P. 02400, México, D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25, Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales cerrados D.F. Interior del País.

DIRECCION DE PRODUCCION Alfredo Latour
Impresión: Procoelsa, S.A. de C.V. Pascual Orozco No. 51
Col. Iztacalco. Tel.: 590-27-03 y 590-27-07 México, D.F.

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Responsable: Victor M. Saldaña
Tels.: 561-72-33 y 91-800-50550

Editorial

A principios de este año nos enteramos de noticias muy buenas, tanto para Nintendo como para el mercado Latinoamericano de los videojuegos. Primero que nada, Nintendo confirmó lo que ya se había mencionado en el número anterior, ya que un estudio independiente puso al Nintendo 64 como la máquina de la llamada "Siguiente Generación" más vendida en la pasada temporada navideña. Así mismo, ese estudio señala que los 5 juegos de mayor venta en la misma temporada son todos de sistemas de Nintendo (N64 y SNES para ser más precisos). Aprovechando esto, Nintendo confirmó que en este momento hay más de 100 juegos en desarrollo (del N64) y que ellos siguen recibiendo solicitudes de varios licenciatarios para producir títulos para este sistema. Todo esto nos indica que este será un gran año para el Nintendo 64.

Ahora vamos con las buenas noticias para los propietarios del SNES. Nintendo of America ha anunciado que seguirá lanzando juegos para este sistema y que dentro de los próximos meses veremos juegos muy buenos. Por si fuera poco, Gamela ya recibió el equipo de trabajo para la programación de juegos y es muy seguro que en un futuro no muy lejano, ya estemos comentando aquí los nuevos proyectos que están preparando, ya sea los juegos que se programarán aquí, como los que se piensan traer en exclusiva para el mercado latino (ahora, con todo el equipo de programación será más fácil hacer esto).

Como verás, este principio de año trajo cosas muy buenas. Nosotros ante todo esto, sólo recalcamos nuestro eterno compromiso de seguir trabajando duro para ofrecerte la mejor información posible.

Dr. MARIO



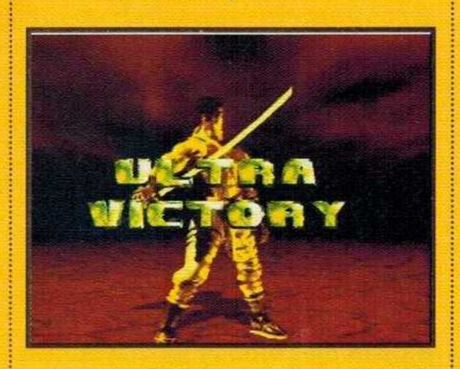
Hola chavos de Club Nintendo, les saludamos sus cuates los "Hernández Poros". Esta vez les escribimos para hacerles un par de comentarios o crítica constructiva o como quieran llamarla: Ya tuvimos la oportunidad de checar el juego de Killer Instinct Gold, el cual según Ken Lobb sería algo así como KI 2 1/2, pero no es así. Es muy bueno, pero para nosotros no es superior a la versión de Arcade. Claro, son pequeños detalles estéticos pero definitivamente esperábamos algo espectacular. Todo lo anteriormente escrito es bajo nuestro punto de vista y podrán o no estar de acuerdo, pero es que nosotros checamos todo en este título, ya que los demás que hemos visto nos parecen excelentes, sobre todo "Shadows of the Empire".
Por último queremos saber si saldrá una secuela del juego Doom para el SNES.

Hernandez Lomeli Mario

Guadalajara, Jalisco

Ricardo Iván Gonzalez
Monterrey, Nuevo León

DAniel Jacques.
Mexicali, Baja California



Pues aunque no lo crean, el juego de KIG sí es mejor que la versión Arcade de KIG 2, pero eso es sólo en mecánica de juego y otras cosas importantes como valores de los personajes y poderes, velocidad del juego y hasta respuesta del control. Desafortunadamente y como ustedes dicen hay cosas que desmerecen y quizá lo más drástico es ver el cambio de un "Cinema Display" por la figura de un personaje parado en el desierto (que más que nada parece anuncio de cartón de esos de tienda que dicen "compra aquí tu KIG"). Definitivamente los cambios en gráficos son bastante drásticos, pero como alguna vez lo dijimos, es muy difícil hacer una adaptación de un juego de más de 300 Megas en Arcade en un cartucho de 96 como es el caso de KIG. A nosotros también nos desilusionó al principio por la cuestión de gráficos, pero en realidad KIG en sí, es superior a KI 2 en lo más importante para nosotros: la mecánica del juego. Sobre lo de Doom definitivamente no hay planes de sacar una secuela para el SNES, pero como sabes pronto veremos un Doom para el N64, el cual dice Williams que es el mejor Doom que ha salido en la historia. Nosotros pronto esperamos decirte si es cierto o no.

◆

¿Es cierto que corrieron al creador del Game Boy y del Virtual Boy porque este último no tuvo la aceptación de otros productos de Nintendo? Por favor aclaren esto lo más rápido posible.

Iván G. Hernández Quiterio
México, D.F.

Qué problema esto de las noticias que se dicen a la ligera y por personas no muy bien enteradas. Lo que pasó con Gumpei Yokoi es que decidió tomar algo así como su "retiro" de la compañía (ya saben, eso de los años que laboras en una empresa...) para poder crear su propia compañía de nombre Tokoi (o Tokoy, no lo hemos visto escrito). Hasta donde nos ha contado gente de Nintendo, esta compañía trabajará muy de cerca con Nintendo, pero no sabemos si será haciendo juegos, brindando asesoría técnica o qué onda. Pero definitivamente Gumpei Yokoi no fue "corrido" de Nintendo.

◆

¿Qué onda escritores de Club Nintendo? Es la primera vez que les escribo (nada más para que supieran) para que me puedan sacar de algunas dudas, que son varias. Hace poco me compré mi N64 con el juego de Super Mario 64 y por lo mismo lo he estado usando

mucho y por lo tanto se calienta el adaptador, el cartucho y el sistema ¿esto puede afectar a la memoria del cartucho o al sistema? ¿podría llegar a descomponerse? En algunos números anteriores, habían dicho que en el N64 no iba a suceder lo que en algunos juegos de SNES donde a veces la acción se veía en cámara lenta ¿es esto algún problema del sistema?, ¿del cartucho? o ¿es normal? En el nivel del Reloj (Super Mario 64) lo que pasa es que las manecillas están girando a cierta velocidad y luego me matan y al volver a entrar, ya están quietas o girando bien raro ¿es problema de mi cartucho o qué onda? Un amigo mio me dijo que si pasas a Bowser por tercera vez con las 120 estrellas te dan un final diferente ¿es verdad?

Victor Javier Garza De Anda
Nuevo Laredo, Tamaulipas

Primero te diremos que no es problema exclusivamente tuyo (ni tampoco es problema) lo de que se caliente el N64, esto pasa por la "arquitectura" del sistema, pues tiene una serie de CPU's trabajando al mismo tiempo, además todos están muy cerca y por si fuera poco, el eliminador de corriente está muy cerca, pero todo está fríamente calculado para que esto no le cause ningún problema al sistema, al cartucho o al eliminador; lo que sí te recomendamos es que no tapes tu sistema o lo pongas en lugares con poca ventilación. Lo de la "cámara lenta" se debe más que nada al sistema y a los programadores, esto sucede cuando hay muchas instrucciones y el reloj del CPU requiere de muchos ciclos para procesar la información, por eso es que se ve toda lenta. Para que te des una idea, te diremos que la velocidad de procesamiento de datos del CPU principal del SNES es de 3.5 Mhz. (MegaHertz, unidad de medición para la velocidad de un procesador) mientras que la velocidad del CPU principal del N64 es de 93.75 Mhz. Con respecto al Reloj, éste cambia dependiendo la hora a la que entres en él, si lo haces en una hora "en punto" nada se moverá adentro del reloj, te recomendamos te fijes bien la hora a la que entres y qué es lo que pasa. Nosotros no sabemos del final que dice tu cuate (seguramente te está cotorreando), pero lo que sí hemos visto es que hay veces que Bowser -cuando tienes las 120 estrellas- te dice diferentes cosas, cuando ya has acabado el juego con el mismo archivo.
También queremos aprovechar para decirle a Gerardo Nungaray de Zapopan, Jalisco que el salto que te da Yoshi no sirve de mucho, lo único que hemos notado es que cuando haces el salto con brillos no te puedes agarrar de ciertos tubos.



◆

Un comentario que quisiera hacerles es que desafortunadamente en Colima no existe una tienda oficial de Nintendo y sólo puestecillos piratas y aunque se supone que lo pirata es más barato, aquí los piratas ofrecen los cartuchos a precios sumamente elevados. Aquí también está la tienda (beeeep), pero lo malo es que el lugar de los videojuegos es muy pequeño y luego no te dejan probarlos porque piensan que uno los descompone.

Ignacio Fajardo Núñez
Colima, Colima

Ya sobre el primer punto comentamos algo en el editorial del número anterior y tu carta nos da la razón. Sobre lo de la tienda que mencionas, sucede lo mismo que con muchas de ese estilo, en donde para cualquier departamento contratan sólo gente que sepa de ventas y no le dan mucha importancia al hecho de que este vendedor debe saber algo (al menos elemental) sobre lo que te está vendiendo (si sabe, ya va de gane). Algunas tiendas sí se preocupan al respecto y por eso gente de Game-la, se encarga de dar capacitación a empleados para que los compradores no los agarren "en curva". Sólo nos queda esperar que los de la tienda que mencionas pronto reciban una capacitación... o de menos traten de informarse más sobre lo que venden.

◆

Quisiera saber si las suscripciones se pueden hacer en cualquier momento, porque quiero suscribirme ya que la revista la venden hasta en $18.00 por acá en donde vivo.

Fernando Ortiz Ahumada
La Paz, Baja California



Quiero ver si me pueden informar cómo le hago para volver a inscribirme y si siguen regalando cosas.

Benjamín Woolfolk Ruiz

Ensenada, Baja California

Si te fijas muy bien, en la página en la que viene el editorial hay una especie de "directorio" con nombres de personas y otros datos. Ahí hasta la parte de abajo, hay un lugar en el que dice "suscripciones en México" y vienen unos teléfonos y el nombre de una persona que es responsable de suscripciones. Con él, te puedes comunicar para que te resuelva todas tus dudas. Si hablas de provincia habla por el 91-800-50550 para que tu llamada no tenga costo para ti, del DF pueden comunicarse al 561-7233. Tú te puedes suscribir a la revista cuando quieras (ahí te informarán a partir cuándo la comenzarás a recibir y cómo pagar).

◆

Empiezo esta vez con una reclamación, pues en la sección de Dr. Mario las preguntas que les hacemos no las responden completamente o salen con respuestas que ni al caso vienen como en el Año 5. No. 11 donde un chavo les pregunta sobre el Disk Drive y juegos RPG y ustedes sólo le responden que el DD todavía no se muestra y no sabemos lo que será capaz de hacer. Por favor respondan a la pregunta y no salgan con otras cosas. Pasando a otra cosa, en revistas pasadas en esa misma sección dicen que si queremos comprar algún cartucho le escribamos a Luigi con una copia del pago a la cuenta y él nos lo hace llegar por correo. Mi pregunta es ¿se puede conseguir el juego de Dragon Ball Z (aunque sea japonés) de esta forma?

Mendoza Alcázar Fernando

Morelia, Michoacán

Pues nosotros no vemos nada de malo contestar con la verdad a la persona que mencionas en tu carta. En ese caso en ningún lado había información y Nintendo no iba a decir nada hasta el día del Shoshinkai, así que nosotros mejor decidimos esperar y después publicar un reporte completo tal como el de los anteriores números que mentir y después nosotros mismos echarnos de cabeza. Por otro lado, te decimos que Luigi sólo vende cartuchos originales americanos y que no conseguirás con él ningún título que no esté hecho para este continente.

◆

Espero que pasen muy bien su 5° aniversario, pero ahora se los voy a arruinar con una pregunta ¿Cómo puedo conseguir para mi colección, las revistas Año 5 No. 6 y 8?.

Ornelas Muñoz Adonay

León, Guanajuato.

PAOLA MARTINEZ MORALES

México, D.F.

Pues te tenemos una buena noticia y una muy mala. Sí se pueden conseguir algunos números atrasados de esta maravillosa (y modesta) revista, pero el problema es que esto sólo es por el momento para el DF. La dirección en donde se venden los números atrasados es:
Monterrey No.6
Esquina con Av. Chapultepec
Col. Roma
Tel 207 20 31
También hay en esta dirección:
Calzada Vallejo No. 1020
Letra B Col. Vallejo
Tel. 567 23 12.
Según sabemos no hay muchos ejemplares de cada número y no tienen de todos los años, así que te recomendamos hablar antes de ir a darte una vuelta.

◆

Reciban un saludo desde la frontera, amigos de Club Nintendo. Para ahorrar espacio vayamos al grano, pues sólo tengo 2 interrogantes. El 11 de Diciembre pasaron en un canal de TV por cable un programa de videojuegos y ahí mencionaron que en Marzo (del año pasado) en Arizona EU, una madre de familia hizo una manifestación con el objeto de quitar del mercado un videojuego "violento", ¿saben de qué videojuego se trataba? La segunda es ¿por qué al momento de escoger personaje en KIG, estos no se mueven y tampoco te sigue la cámara desde arriba cuando caes a un precipicio? ¿tiene algo el sistema de Arcade que no tiene el casero? Sin más por el momento me retiro del aire.

Ernesto Álvarez García

Mexicali, Baja California

El juego al que te refieres es "Primal Rage", pero la manifestación no fue porque el juego fuera violento, pues hay juegos más violentos en el mercado. Lo que había alarmado a la madre es que algunos movimientos finales eran hasta cierto punto "grotescos". Sobre lo de KIG,

básicamente te podemos decir lo mismo que a nuestros amigos de la primera carta: Lo que tiene el KI de Arcade es una cantidad bestial de memoria, que si la hubieran querido meter en cartucho haría al juego muchísimo más caro. Sobre lo de las tomas, quizá cambiaron algunas por cuestión estética. Uno nunca sabe....

◆

Quiero decirles que la revista comienza a volverse un poco monótona y un tanto repetitiva. Ya todos sabemos que el N64 es genial, pero los que aún no lo compramos queremos saber más de juegos de SNES en las secciones de Tips, Información Supernesesaria y todas esas.

CARRIZALES VELAZQUEZ JORGE

México, D.F.



Como podrás ver, este número tiene bastante información de juegos de SNES. El gran problema es que al igual que pasa en Japón, ya muchos de los licenciatarios están dejando de producir juegos para el SNES y para así enfocarse más al N64. Nintendo ha anunciado que seguirá apoyando a este sistema, ayudando a lanzar juegos de licenciatarios que no estaban muy decididos o también sacando sus "relanzamientos" que son en realidad nuevas producciones de juegos clásicos que ya no se encontraban como Mario Paint, Mario Kart, Sim City o Super Star Wars. De cualquier forma, sabemos que sí disminuirá el número de juegos para este sistema, conforme pase el tiempo.

◆

¡Cinco años! es increíble cómo pasa el tiempo. Todavía recuerdo aquel día de mayo de 1992 cuando compré mi NES y el mismo día mi primera Club Nintendo (la de la portada de los Tiny Toons). cambiando abruptamente de tema; ¿recuerdan mi última carta en la que me quejo de los pocos que iban a poder comprar el N64? (***Nota del Editor: la verdad, No***) Pues ahí les va un Tip: ¿Tienen uno o más primos con los que se lleven bien y compartan la misma videojuegomanía? (***A pa' palabrita***) (***Nota del editor: Muy fumada, pero podría tener éxito en algún programa de TV donde usan ese estilo***). Pues hagan lo que hicimos mi primo David y yo ¡Juntamos dinero y entre los dos logramos la hazaña! Y para que no vaya a haber problemas, desgreñones, ni mucho menos recordatorios familiares, hagan un pacto en el cual se determine el tiempo que cada uno va a tener el N64.

ALVARO BECERRA CARDENAS

Zapopan, Jalisco

Mmmm... suena como una buena idea.

◆

Aprovechando la ocasión, les haré unas cuantas preguntas ¿Cuando publicarán cómo poder escoger a los 2 (ó 3) jefes de The King of Fighters 96?, pues hay espacio para 2 ó 3 personajes, ¿por qué Enix no lanza Wonder Project J2 en Norteamérica? ¿qué pasa con la película de Street Fighter II de Animación?, ¡Los carteles ya se están empolvando! ¿Me podrían decir cómo sacar al Super Akuma y al evil Ryu en Street Fighter Alpha 2?

David Santamaría B.

Chihuahua, Chihuahua



Tal como lo mencionamos hace tiempo en esta sección, el truco de los jefes para KOF 96, sólo está disponible para la versión del Neo Geo CD del juego, pero puedes estar seguro de que sí se puede en la versión Arcade, nosotros te diremos cómo hacerlo. Es bastante probable que ya no veamos juegos de Enix en este continente, porque simplemente ya no existe la filial de esta compañía en América (si llega algún juego de Enix a este continente será gracias a alguna otra compañía). Sobre la película de SF nosotros publicamos en el número anterior que ésta ya no iba a salir, pero uno de los colaboradores de la revista nos comentó que vio algunos avances en cierto cine y además nos dijo que las traducciones eran terribles. Por lo tanto parece que la película sí va, pero si es cierto lo que nos dijo esta persona, seguramente muchos habremos deseado que no hubiera salido. Para finalizar con todas tus preguntas te diremos que todos los trucos disponibles pa-



ra el juego de SF Alpha 2 para el SNES (hasta el momento conocidos) los publicamos en este número.

◆

Hola Club Nintendo, soy Tomy y quisiera hacerles una pregunta. Cuando compré el juego de Super Mario 64, en el instructivo en español dice que Mario debe encontrar 80 estrellas ¿Se equivocaron? ¿No?

TOMAS ARMANDO ARGANDAR FLORES
Comalcalco, Tabasco

Pues aunque no lo creas, no hemos (ni pudimos) checar el manual en español de Super Mario 64, pero si dice eso de las 80 estrellas definitivamente esta mal, pues como ya debes saber son 120.
Aprovechamos la ocasión para adelantarnos y decirles que el manual en español al que nuestro amigo Tomy se refiere son unas hojas impresas que Gamela le introduce a los juegos que compras en establecimientos autorizados y que traen la información más importante del manual original traducida (además del manual original, claro está).

◆

¿Qué pasó con la alianza entre Nintendo y Microsoft?, ¿qué tipo de servicio van a proporcionar? ¿Estará disponible en México? Por último les sugiero que hagan una sección donde pongan direcciones de Home-Pages que estén interesantes, con el Nintendo como tema.

Guillermo Vargas Valencia
Guadalajara, Jalisco

Ya cuando hablamos de la alianza de Nintendo y Microsoft, dijimos que esos servicios sólo estarían disponibles en Japón, que era muy difícil que los viéramos en este continente. Sobre lo de las direcciones, ya te habrás dado cuenta que desde el número anterior hemos publicado algunas direcciones que nos parecen interesantes, aunque no todas tienen que ver exclusivamente con Nintendo, sino con videojuegos en general.

◆

¡Qué onda esos! Aquí nuevamente el lector que más se queja de que no hay respuesta a sus cartas y al que nunca le responden. Primeramente quisiera hacerles algunos comentarios acerca de KI Gold: Para empezar, eso de "Gold" está medio acá. Estoy seguro que esta idea también pasó por su mente y es que Rare y/o Nintendo deberían haber incluido el CD con la música del juego, digo, para no perder la tradición. Ustedes en algún juego mencionaron que Cinder y Thunder podrían ser seleccionados con unas claves y ya no lo han mencionado desde aquella vez, así que les pregunto ¿se podrán seleccionar o no?

Luis Alberto Valdés
Ecatepec, Edo. de Méx.

Definitivamente hubiera sido buena idea esa del CD, pero a final de cuentas ya no se incluyó. Como comentario adicional, te diremos que NOA está en este momento vendiendo un CD con la música del algunos juegos de N64, entre el que está incluido KIG, pero eso es sólo en EU. Sobre lo de los personajes, nosotros sólo mencionamos lo que nos dijo una fuente oficial hace algún tiempo. Ahora que vayamos a NOA lo vamos a buscar y a preguntar de nuevo qué onda con ese truco.

◆

¡Urgente! Les mando esta carta preguntando ¿qué pasa al final de KIG?, pues además de que es bastante difícil pegarle a Gargos, y cuando se supone que ya debería estar muerto, se sigue moviendo y no se cae. Me gustaría que me explicaran cómo eliminarlo.

Ismael Ordoñez Hernandez
Toluca, Edo. de Méx.

Lo que pasa, es que en este caso le tienes que dar un golpe o poder que lo "levante" cuando ya no tiene energía, como Tiger Fury de Jago, o el Conqueror de Tusk.



◆

Notas del Editor
Además de los nombres que aparecen en la sección de Super Mario 64 Club, también nos gustaría agradecer a las siguientes personas que también nos mandaron trucos de este juego:
Julio César Cortés, Isaac Rivas Alvarez, Jaime Uriel Acevedo, Angie V.S.
También agradecemos a "Jango" por toda la información que mandó sobre Megaman X3.

Por cierto, para mandarnos e-mail pueden quitar el "mail" de la dirección para hacerlo más corto, quedaría más o menos así:

clubnin@internet.com.mx

Recuerda que nuestra nueva dirección es:

Revista Club Nintendo
Esperanza 957-interior 402
Col. Narvarte
C.P. 03020 México, D.F.



NUESTRA PORTADA



Hace tiempo mencionamos que Takara había lanzado algunos juegos de pelea populares para Arcade en el formato portátil de Nintendo (el Game Boy, para que no quede ninguna duda) allá en Japón; Por suerte algunos muy buenos como Samurai Shodow y Toshinden pudieron llegar a nuestro continente, pero había otros muy buenos que se habían quedado en "veremos..." y afortunadamente para los muchos aficionados de este tipo de juegos Nintendo a decidido comercializar un juego extremadamente popular como "The King of Fighters" (No sabemos si sea lo mismo en los EU, pero a nosotros nos consta que aquí si lo es).

Como ya te habrás dado cuenta por las fotos y hasta por el titulo, este juego esta basado en la versión del año 95, la cual fue la única adaptación de este juego que se realizo en Japón de este titulo, pero eso no importa mucho, ya que los personajes que encontraremos en este juego son de esos de los que han aparecido casi en todos.

Ya que estamos hablando de los personajes te vamos a comentar que este juego tiene la nada despreciable cantidad de 15 personajes para jugar con ellos instantáneamente (ademas de otros que están ocultos y que después hablaremos de ellos), cada uno tiene bastantes poderes especiales -al menos 4 por personajes- ademas de sus clásicos poderes de desesperación, cabe mencionar ahora que es muy fácil ejecutar las secuencias de los poderes, lo cual es otra gran ventaja.

A diferencia de otros juegos de pelea para este mismo formato, el juego de KOF 95 se juega bastante bien en la pantalla del GB, pues los gráficos no se barren y ves perfectamente que es lo que esta pasando, pero si tienes la oportunidad de jugarlo en el Super Game Boy tendrás la posibilidad de que dos personas juegue al mismo tiempo en modo de Vs. con un mismo cartucho. Definitivamente este es un juego que recomendamos ampliamente para todos los poseedores del Game Boy, pues es un juego bastante bueno, de varios que saldrán para este sistema por estos días y de los cuales habláremos en nuestros próximos números, pero en lo tanto echale un ojo a este.





EL ENTRETENIMIENTO TAMBIEN ES PORTATIL















STAR WARS







Bajo licencia autorizada de GAMELA MEXICO S.A. de C.V.

Battle Arena Toshinden

Más vale tarde que nunca, ahora te vamos a dar algunos tips de este reciente título para Game Boy, Super Game Boy y el nuevo Game Boy Pocket (si viste el comercial en TV, no te confundas, realmente es Game Boy Pocket) y ya se está haciendo costumbre que Takara programe juegos con movilidad bastante buena y por lo tanto no te será muy difícil ejecutar los movimientos que aquí te damos.

Scorcher Mode



Mientras aparece el logo de Takara, presiona el botón Select 3 veces y se escuchará un sonido peculiar, ahora ya puedes ejecutar los movimientos especiales que sólo puedes hacer en el modo llamado SCORCHER MODE.

Juega con Gaia y Sho



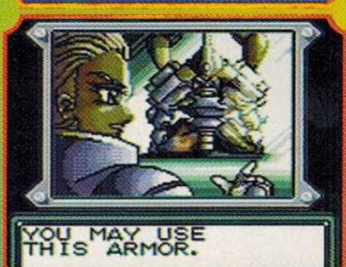
Al aparecer Ellis en la presentación del juego presiona lo siguiente:



Un sonido te indicará si ya entró la clave y así, al comenzar el juego además de los 8 peleadores normales, aparecen 2 extras: Gaia y Sho.







Dialogos



Mientras está el logo de Takara en la pantalla, presiona la siguiente secuencia:

BA ◄► BA ▼▲ BA

Si lo ejecutas correctamente, automáticamente la pantalla cambia y aparece algo parecido a lo que sería un Sound Test, pero en lugar de sonidos, seleccionas los diálogos que aparecen en el juego y podrás ver todos, pero todos los diálogos.



Full Battle

Al aparecer Ellis antes de comenzar a jugar, presiona la siguiente secuencia:

▲▼ A B ►◄ A B

Si lo ejecutas correctamente se escuchará un sonido peculiar que te indica que ya entró el código y al comenzar el juego en cualquiera de sus modalidades, ya están disponibles nuevos peleadores Uranus, Sho, Gaia y Gaia II, además de los 8 que normalmente aparecen.





JET MODE





Este truco sólo se puede hacer utilizando el Super Game Boy; al aparecer el título del juego presiona la siguiente secuencia:

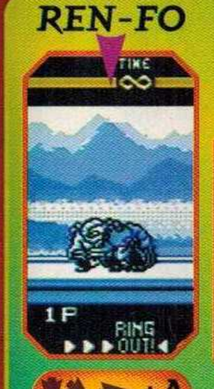
▲▲ SELECT, A ▼▼ SELECT, B



Si lo ejecutas bien, automáticamente la pantalla cambia y aparece nuevamente el título del juego, pero ahora en tonos azules y esto indica que el Jet Mode está activado y cuando juegues, los personajes se moverán más rápdo y así las peleas serán más ágiles.

Ahora te damos algunos de los movimientos especiales que puedes ejecutar en el Scorcher Mode y de los nuevos personajes, además te damos sus movimientos normales.

REN-FO



◣◢▶+A

Mientras esté golpeando el Ren-Fo

◣◢▶+B





TEN-FO





Mientras esté golpeando el Chin-Fo

◣◢▶+AB

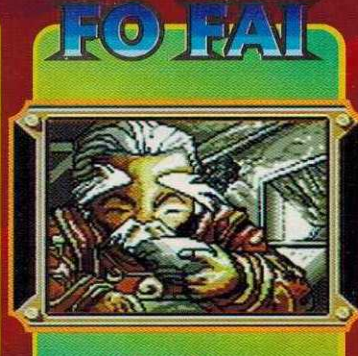




Este ataque no lo indicaron en el manual y es bastante útil.

◢+B

FO FAI





ELLIS





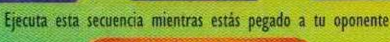






































HELLS GATE

◣◢▶◣◢▶+AB



DUKE B. RAMBART









GRAND CROSS +AB

ROSES COFFIN



+A



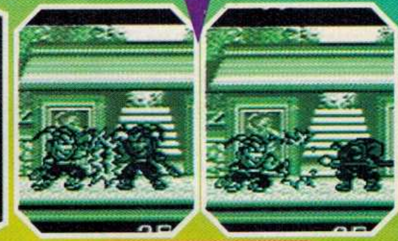
Puedes ejecutarlo continuamente mientras el oponente esté arriba hasta tres veces.

MONDO



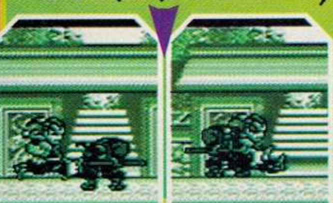


RAIJIN SHOHEKI



+A

GORIKI SENPUJIN





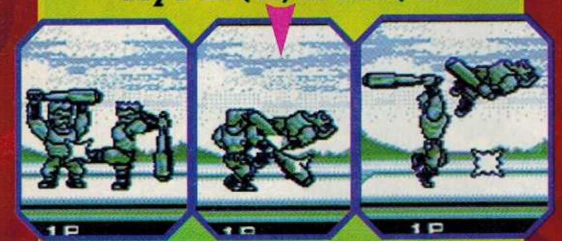


+AB

RUNGO IRON



HYPER BATTER UP



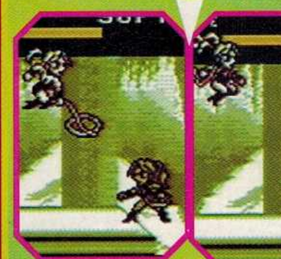
+AB

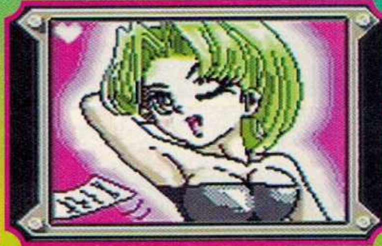
Puedes mantener presionados los botones A,B, para retrasar el ataque y además ejecutarlo con mayor fuerza y así restarle más energía al enemigo.



SOFIA

THUNDER RING (JUMP)





+B

THUNDER RING (AIR)

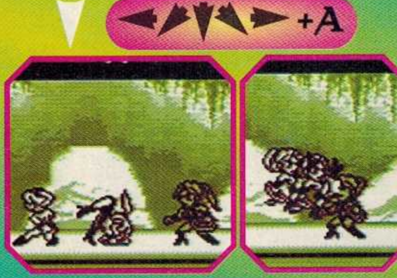
+B





JEWELRY SHOWER

+A









+AB





SHO

GAIA

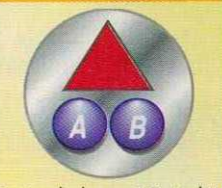




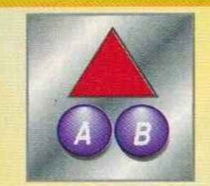
A este personaje no le encontramos algún movimiento nuevo, pero si te damos un consejo: Ejecuta los movimientos especiales continuamente para no dejar algún momento de descanso a tu oponente, como en las fotos donde ejecutamos un "Dark Finish" y antes de que este poder haga contacto con él, marques el "Bad End" y como verás no tiene escapatoria.

EASY COMMANDS

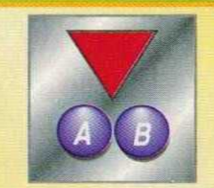
Estos son comandos o combinación de botones y control que son equivalentes a una secuencia de poder:



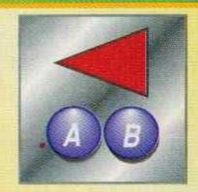
Presiona los botones A,B, simultáneamente y de inmediado presiona Arriba en el control.



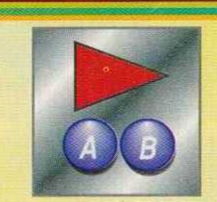
Presiona los botones A,B, simultáneamente y de inmediato suéltalos y presiona Arriba en el control.



Presiona los botones A, B, simultáneamente y rápido presiona Abajo en el control.



Presiona los botones A,B, simultáneamente y de inmediato presiona izquierda en el control.



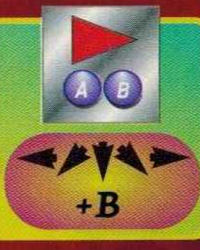
Presiona los botones A,B, simultáneamente y rápido presiona Derecha en el control.

GAIA II









+B



+B

Se marca igual que el movimiento anterior, sólo que para lanzar el fuego hacia arriba, debes presionar el botón y soltarlo rápido.

+B

A+B



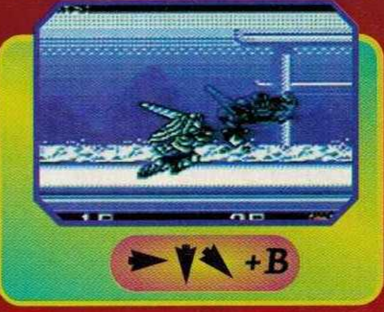






+BA

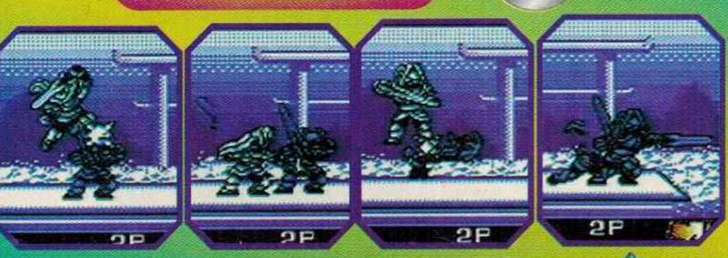




+B

BATTLE ARENA TOSHINDEN

+B





+A





NOTA: Todos los movimientos son para cuando tu oponente está a tu derecha.


NINTENDO 64
THE FUN MACHINE
64
CLASH!!
MARIO KART 64
PILOTWINGS 64
SUPER MARIO 64
Cruis'n USA
SHADOWS OF THE EMPIRE
NINTENDO 64
THE FUN MACHINE
NINTENDO 64
NINTENDO 64
KILLER INSTINCT GOLD
WAVE RACE 64
NINTENDO LIDER MUNDIAL EN VIDEOJUEGOS

TIPS de DONKEY KONG COUNTRY 3
DIXIE KONG'S Double Trouble!

Una vez más los primates andan sueltos por todo el SNES y como ya sabemos, para ellos es costumbre estar en busca de aventura al mismo tiempo que deben rescatar algo o a alguien, en este caso y como no es nada extraño, los raptados son Donkey y Diddy quienes en sus respectivos juegos ya habían sido héroes contra Kaptain K. Rool. En esta ocasión la historia es diferente, ya que existe un nuevo enemigo creado por K.K. Rool llamado KAOS. Lo que no cambia es que a lo largo de sus peripecias, el nuevo personaje Kiddy y la ya conocida Dixie, conservan la tradición de encontrar todos los niveles de Bonus donde deben tomar una moneda, así como todas las monedas DK que esta vez son custodiadas por un defensivo personaje llamado Koin. Este juego cuenta con muchos elementos conocidos, pero también tiene conceptos nuevos que detallaremos más adelante.

Los Héroes Prímates

En DKC3 también cuentas con la posibilidad de controlar a dos personajes, KIDDY y DIXIE KONG, cada uno tiene diferentes habilidades y es tu deber aprender a controlar a cada uno de ellos para sacarles el mayor provecho.

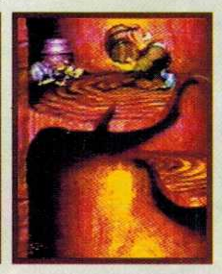
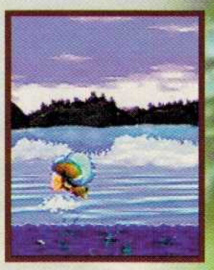
Dixie

Ella sigue siendo prácticamente la misma, esta vez es la rápida del equipo y no se ha cortado la cola de caballo, por lo tanto puede seguir flotando para caer despacio (al hacerla girar cuando saltas y presionas Y). Como siempre Dixie carga los barriles por encima de ella y esto la protege en la misma dirección o sea, por arriba.

Kiddy

Este es el nuevo personaje de la tercera aventura de los KONG y hay opiniones encontradas al respecto, aquí en la redacción de la revista. En realidad es un bebé gorila vestido con mameluco y chupón, cuenta con la ventaja de ser muy fuerte y tosco, lo que le permite romper algunos lugares con su pesado cuerpo y con la ayuda de Dixie, él hace una marometa que utiliza para eliminar a la mayoría de los enemigos y que le permite alcanzar una distancia mayor que con el salto normal, siempre y cuando vuelva a saltar en el aire (un poco al estilo del Cartwheel Jump de Diddy). Al cargar los barriles de frente, los puede usar como escudo al caminar. Lo realmente novedoso en esta ocasión, es que Kiddy puede usar su marometa para hacer "patitos" sobre el agua y así alcanzar la orilla opuesta, que inclusive puede estar muy por encima del nivel del agua. Lo que debes hacer, es que Kiddy gire al borde del agua para que justo cuando la toque, presiones el botón B. Repitiendo esto atraviesas grandes extensiones de agua y alcanzas lugares altos al otro lado de la orilla.



Ambos personajes pueden hacer equipo al cargarse uno al otro con el botón A, con la diferencia de que en esta ocasión, las leyes de la física se imponen, ya que Kiddy carga con facilidad a Dixie para lanzarla por los aires y después alcanzarla (si es que ella se para en algún borde).

Como ya es costumbre, al atravesar los niveles encontrarás tres tipos de monedas:

Bear Coíns

Estas monedas son el equivalente a las BANANA COINS del juego anterior. Te sirven para pagar por items, o para jugar los Swanky's Sideshows. A diferencia de lo que pasaba con las Banana Coins, ahora cuando grabas tu avance, se conserva la cantidad de BEAR COINS que hayas encontrado. Por cierto la crisis no parece haber pegado muy duro en la familia Kong, ya que Wrinkly ya no cobra por grabar.



Bonus Coíns

Estas monedas las encuentras en todos los Bonus y al derrotar a algunos jefes, es muy importante encontrarlas todas ya que cuando encuentres a BOOMER te harán la vida más fácil y podrás seguir avanzando por el juego.

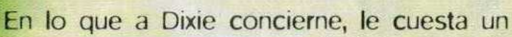


DK Coíns

Para obtener esta moneda primero debes encontrar a KOIN, un personaje que cuida celosamente estas DK coins, una vez que lo encuentres tienes que buscar la manera de quitarle la moneda (o sea que esta vez el reto es doble) ya que sólo derrotándolo obtendrás la valiosa pieza. También es vital encontrarlas todas, ya que sin ellas no podrás terminar el juego porque te dan acceso a un vehículo secreto.



•Si tomas todas las letras K.O.N.G. te ganas una vida.



En lo que a Dixie concierne, le cuesta un trabajo colosal llevar a cuestas al bebé Kiddy, pero si lo logra lanzar, eliminará fácilmente a casi todos los enemigos además de que en ciertos lugares, el peso de Kiddy al caer puede revelar lugares secretos. Dixie también puede hacer rebotar a Kiddy de tal manera que empiece a girar para después subirse en él y transportarse como si avanzara encima de un barril.





Fín del Mundo

Existen dos formas de saber si ya encontraste y tomaste todo en cada nivel, una de ellas es el ya conocido punto de admiración que aparece al lado del nombre de cada nivel. La otra forma consiste en dos banderas llamadas KREM FLAGS: Una cuadrada, cuyo color varía dependiendo del personaje con el que termines el nivel, indica si encontraste los BONUS, si no los encontraste todos, la bandera ondea a media asta y si los encuentras, la bandera ondea por lo alto. Si encuentras la moneda DK, también verás un banderín dorado.



En el World Map también aparecen estas indicaciones para saber que ya terminaste todo un sector del mapa. Esto es práctico, ya que así no tendrás que meterte a cada mundo para buscar otra vez, pues ya sabrás si tienes todo con el simple hecho de ver las banderas o el nombre.

Por cierto aquí también funciona la opción de START SELECT para salirte de un mundo terminado.



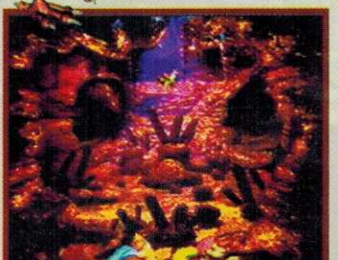
Otra cosa es que sigues contando con tres archivos de VHS para guardar tus avances y ahora puedes ponerles un nombre de hasta cinco letras, además de que si presionas a la izquierda en la pantalla de estos archivos, podrás ver con lujo de detalle todos los elementos de tu avance: Tiempo, porcentaje, monedas DK, Bear Coins, Bonus Coins, Banana Birds (de los que te hablaremos más adelante) e items especiales que hayas conseguido. Todo esto lo grabas en WRINKLY'S SAVE CAVE.





PAJAROS MISTICOS
Banana Birds

Debes encontrar quince de estos rarísimos pájaros con auténtico cuerpo de banana. Al rescatarlos volarán directo a la cueva de Wrinkly, quien llevará la cuenta para que al tenerlos todos, puedas ver el gran final del juego. La bronca es que primero debes hallar la cueva donde se encuentran cautivos y después pasar una especie de juego de memoria para liberarlos.





Arbol Genealógico

Seguramente los miembros de la familia KONG viven en la abundancia, o están conscientes de que hay una gran crisis, ya que ninguno cobra por sus servicios excepto Swanky, verán por qué.

Será con la esposa de Cranky, Wrinkly, que tendrás tú primer encuentro con esta familia tan especial, ella es la abuela más divertida y moderna del clan KONG, ya que además de grabar tus avances mostrando tus resultados con lujo de detalle, se la pasa haciendo comentarios muy divertidos. Además Wrinkly cuenta con un moderno sistema de videojuegos que la tiene como loca: Un Nintendo 64 con Super Mario 64, además de ver televisión y hacer ejercicio.



También te encontrarás con el viejo amigo Funky, quién ha instalado un negocio muy práctico de renta de diferentes botes y lanchas para viajar por todo el mapa, así como un artefacto secreto que podrás usar si consigues todas las monedas DK, como buen cuate, sus parientes Dixie y Kiddy Kong pueden hacer uso gratis de sus máquinas acuáticas.







Como todos sabemos Swanky es el amo de los juegos, retos y concursos. Esta vez su lugar de juego es una carpa tipo circo en donde debes lanzar una bola hacia el blanco que detiene un cocodrilo, al mismo tiempo que le ganas a Cranky por el mayor número de aciertos, si lo logras, te ganas bananas y Bear Coins. Por cierto, existen tres grados de dificultad.







De ley, no podía faltar el amargado de Cranky quién en esta ocasión no da consejos, ni lleva cuenta de tus avances, sino que es tu contrincante en los juegos de lanzamiento de Swanky.

Los Hermanos Osos

Estos muy particulares osos se encuentran por todo el mapa, tanto en el World Map como en los mapas de cada submundo en particular.

En total son trece osos que viven en cabañas, a quienes debes ayudar encontrando o comprando items específicos. Esta búsqueda le agrega un toque de aventura al juego, conozcamos pues, a cada uno de los integrantes de esta gran familia cuyos nombres por cierto, empiezan con la letra B. Todo estará en estricto orden alfabético.

Bazaar



BAZAAR'S GENERAL STORE

El es el propietario de una tienda donde puedes obtener la SHELL y el MIRROR. Además te puede vender uno que otro tip.

Barnacle

Un coleccionista de conchas y si le consigues la que le falta,



él te liberará el Banana Bird enjaulado.

Brash



Es el oso de mala gana, sobre todo si rompes su récord al recorrer el nivel Riverside Race, pero es de gran utilidad, ya que al pegar fuertemente por rabia, hace que un tronco caiga, permitiéndote atravesar el río para encontrar una cueva secreta.





Blunder

Este oso es muy práctico para aquéllos que están medio perdidos, ya que Blunder habla de más revelando algunos secretos de la isla como por ejemplo el de dónde se encuentra el Lost World.





Bramble

Famoso botánico, se vuelve loco si le consigues una flor de verdad, más especificamente una Flupperius Petallus Pongus que remplace la del cuadro que tiene colgado y en agradecimiento te entregará un Banana Bird.



Blue

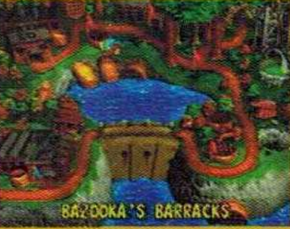
El está triste porque quiere un regalo para su cumpleaños, lo chistoso es que al obsequiarle una bola de boliche, te la regala a su vez, argumentando que es muy pesada para él.



Bazooka

Un veterano de la llamada guerra de Kremea. Big Bessie es su cañón favorito, pero para activarlo es necesario encontrar una bala, pensamos que una bola de boliche puede funcionar.





Barter



Es el vanidoso de la familia y un simple espejo, es suficiente para que te entregue una llave de perico, herramienta que sirve para reparar lo que está roto.

Blizzard



Encontrar a este oso de montaña es un poco difícil, ya que hay que saltar desde LEMGUIN LUNGE para llegar con él. Su deseo inmediato es conquistar la montaña K3, por lo tanto te da un regalo para su hermano Blue, ya que no puede asistir a su cumpleaños.



Benny



Es el encargado junto con Björn del sistema de sillas que suben a los montañeses de la región.

Björn



Su sección de sillas levadizas está rota, por lo tanto necesita una llave del número 6 que se parece mucho a una llave de perico.

Baffle



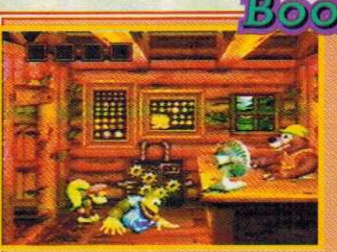
Siempre está descifrando códigos y de ahí su nombre: "Maestro de los códigos", pero el problema es que todo se lee al revés, por lo tanto aquel espejo sería muy útil en este caso, recupéralo, ya que con esto, te indica que debes dar 8,





deduces entonces que debes dar 8 vueltas cruzadas en las rocas de afuera, para encontrar una cueva secreta.

Boomer



Es prácticamente el oso más importante, porque te ayuda a abrir los niveles del Lost World gracias a las monedas de bonus, además, al cruzar todo el Lost World obteniendo cada engrane, él te da el acceso al combate final con KAOS.

Sin más que decir pasemos de lleno a la localización de todos los BONUS y todas las monedas DK Es importante saber que ahora son cuatro tipos de BONUS, en vez de tres como en el anterior juego.

-Donde tienes que encontrar la moneda- **FIND THE COIN!** que llamaremos **FTC.**





Y debes eliminar a los enemigos: **BASH THE BADDIES!**, que llamaremos **BTB.**

Aquí debes tomar una cierta cantidad determinada de estrellas: **COLLECT X** (Número de estrellas) **STARS!**. que llamaremos **CXS.**



Donde debes tomar con cierta habilidad 15 bananas verdes **GRAB 15 BANANA!**, no son muy antojadizas pero por lo menos se distinguen de las otras. El reto en este nuevo BONUS, es que las bananas aparecen de una en una, en diferentes lugares dentro del BONUS. A éste le llamaremos **G15B.**



LAKE ORANGATANGA



Como es de imaginarse, en la primera escena no es difícil encontrar ni los Bonus ni la Moneda DK que tiene Koin.

LAKESIDE LIMBO

Para llegar al primer Bonus, después del primer barril DK, verás bajo el piso el barril, debes hacer equipo con Kiddy para romper la madera. Bonus tipo CXS.



La moneda DK es fácil de tomar, ya que Koin está muy evidente, lo que debes hacer es tomar el barril metálico para rebotarlo en la parte trasera de Koin, de tal manera que lo elimine por la espalda y liberar así la moneda. Esto también lo puedes lograr si te paras encima del él y funciona en varios niveles.

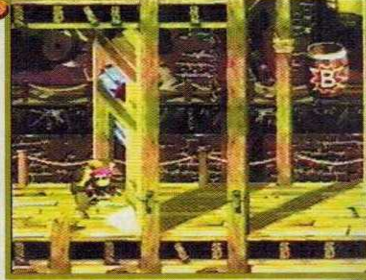
El segundo Bonus lo encuentras nadando a la derecha debajo del agua, justo donde está la letra N. Bonus tipo G15B.



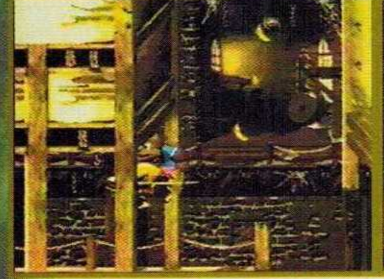


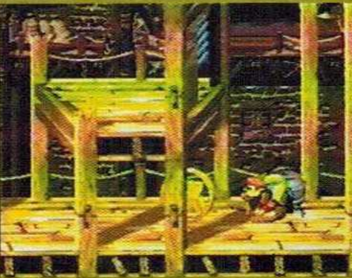


Este Bonus lo encuentras pasando los primeros Buzz verdes y sin subirte a la cuerda, debes seguir por la izquierda, lanza a Kiddy para abrir la compuerta y vuela girando con Dixie para pasar del otro lado siguiendo el camino de bananas, donde encontrarás el barril secreto. Bonus tipo CXS.

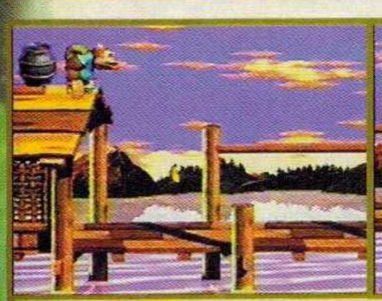


Cuando subas otra cuerda y puedas ir a la izquierda, por donde se ve un arco de bananas, o por derecha, salta a la derecha y verás un Buzz verde, abre la compuerta y cruza por ella para revelar el barril de Bonus que es del tipo FTC.





La moneda DK la encuentras cerca del final del nivel, pasando la letra G hay una gran caida, pégate a la izquierda para encontrarte con Koin, debes abrir la compuerta y lanzarle el barril metálico por ahi, para eliminarlo.





Lo primero que encuentras es la moneda DK. Debes lanzarte a la parte superior izquierda donde encuentras el barril metálico, tómalo y elimina a Koin por la espalda.



TIDAL TROUBLE

El primer Bonus lo encuentras con ayuda de Enguarde a quién encuentras después de la letra O, debajo del agua del lado izquierdo, ya que lo controles, sigue por la derecha eliminando a todos hasta llegar al bonus del tipo CXS.





Este Bonus lo puedes tomar de dos maneras, lo primero es subirse a la plataforma con ayuda de los escarabajos, toma el barril verde para tomar la letra N. Ahora si, la manera difícil es la de tomar vuelo con Dixie para girar en el aire hasta alcanzar la plataforma donde se encuentra el barril de Bonus. La forma fácil es la de rebotar en el agua con Kiddy para alcanzar la misma plataforma del Bonus. Es del tipo BTB.

SKIDDA'S ROW

En la pendiente donde se alcanza a ver el barril de Bonus, sólo gira volando con Dixie hasta alcanzarlo. Bonus tipo BTB.

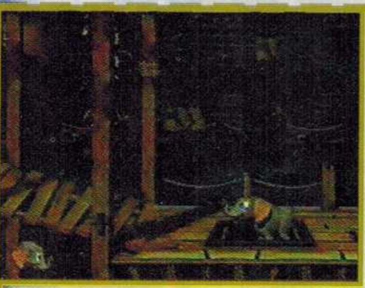


La moneda DK la encuentras después de una cabaña muy cerca del barril que marca la mitad del nivel, al igual que antes, sólo lanza el barril metálico y elimina a Koin por detrás.

El siguiente Bonus se encuentra encima de la primera cabaña con dos enemigos después de la letra N, Kiddy los puede eliminar rápidamente con el movimiento de giro, de ahí sólo salta al barril. Bonus tipo FTC.

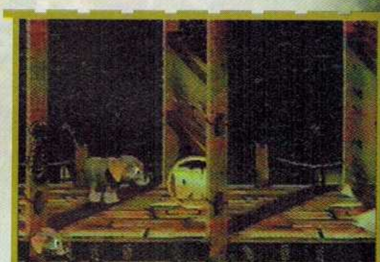


MURKY MILL



Para el primer Bonus debes llegar al barril que marca la mitad del nivel, en seguida salta un Buzz verde para tomar con la trompa un barril metálico que sirve para eliminar al Buzz, liberando así una compuerta de madera en la que tienes que saltar para acceder al Bonus tipo BTB.

La moneda DK se encuentra justo después del primer Bonus, ya que te encuentras a Koin y lo tienes que eliminar pasando el barril metálico por encima de él (entre los postes) para alcanzarlo por detrás.



Después de pasar los Buzz rojos, llegarás a un lugar donde puedes seguir por la derecha o ir a la izquierda, ve a la izquierda donde aparentemente no hay nada, avanza y descubrirás un barril invisible que te proyecta al piso de arriba donde debes jalar aire para tirar el barril sobre el Buzz verde que está entre las dos paredes de abajo, luego tírate y entrarás en el barril de Bonus que es del tipo FTC.

BELCHA'S BARN

Es importante derrotar a los jefes de cada sección, porque cada uno te dará algo que te servirá en algún momento, en este caso alimenta a Belcha con escarabajos para que al caer él, obtengas aunque parezca raro, una moneda de Bonus, BONUS COIN.

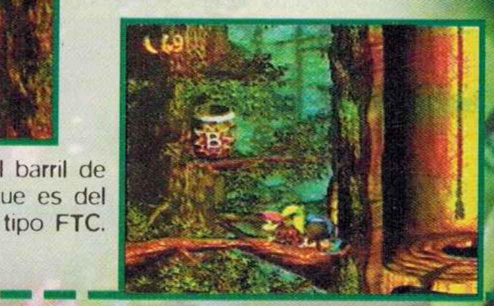




BARREL SHIELD BUST-UP



Al llegar al primer barril de TNT, tómalo para abrir un hueco del lado izquierdo donde se ve la banana, al pasar del otro lado verás el barril de Bonus que es del tipo FTC.



Riverside Race

Recuerda que en este nivel, es importante romper el récord de tiempo que se marca en la parte de abajo, ya que al hacerlo lograrás que Brash, el oso, te ayude a abrir un camino secreto.

En la segunda extensión de agua, debes rebotar con Kiddy en el agua para elevarte y alcanzar la otra orilla donde se encuentra el primer Bonus del tipo G15B.



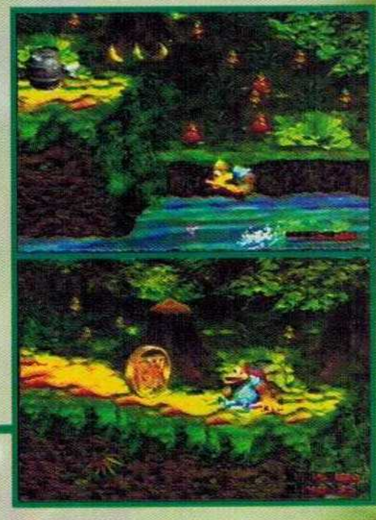


El segundo barril de bonus lo alcanzas con ayuda del barril de invencibilidad que se encuentra en el agua justo debajo de la letra N, con esta invencibilidad puedes rebotar en los Buzz rojos para alcanzar la orilla superior donde el bonus es del tipo BTB.





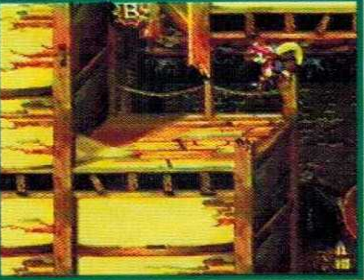
La forma más fácil para encontrar a Koin es la de llegar al final del nivel, para lograr que los insectos que te persiguen dejen de hacerlo. Ahora regrésate a la izquierda y en la primera extensión de agua, rebota con Kiddy hacia la otra orilla, donde deberás derrotar a Koin por detrás sin mayor complicación.





Squeals on Wheels

Donde se encuentra la letra O, debes seguir por la izquierda, tomar el barril metálico, trepar a la plataforma que sube, baja para eliminar a Sneek y así liberar la rueda en la que debes saltar para alcanzar la parte de arriba donde está el barril de Bonus que te lleva a CXS.



Desde donde está el barril que marca la mitad del nivel, debes eliminar a los dos Sneeks para subir por las ruedas y alcanzar el piso de arriba a la derecha donde se encuentra el segundo barril de Bonus que es del tipo G15B.





Al llegar a la letra N, debes hacer equipo para lanzar a Dixie a una de las ramas superiores para encontrar a Koin, no tendrás problema para eliminarlo y obtener así la moneda DK.

Al llegar al segundo barril de TNT, prácticamente repite lo que hiciste antes (igual del lado izquierdo) sólo que esta vez debes volar girando con Dixie por los tres huecos que existen en los dos árboles, hasta alcanzar el barril de Bonus siendo éste del tipo G15B.



Koin y la moneda DK los encuentras en la parte superior, con ayuda de una rueda debes liberarte de un Sneek y dos Buzzs, justo del lado derecho de donde se encuentra la letra N, sin mayor problema podrás derrotarlo por la espalda.



SPRINGING SPIDERS

El primer barril de Bonus lo alcanzas encontrando justo después de la letra K a Squawks (el perico entre las dos ramas), una vez con él, sube por el lado derecho y sigue el camino de bananas hasta llegar al bonus que es del tipo G15B.





En esta ocasión la moneda DK se encuentra bien escondida, ya que de la mitad del nivel debes subir en la tercera araña-resorte, haciendo equipo con Dixie para que cuando alcances la mayor altura, la lances por los aires del lado izquierdo (evitando al Buzz rojo), donde encontrarás una pequeña plataforma en donde debes cambiar de personaje para que sea Dixie la que lance el barril metálico por el hueco, eliminando así a Koin.



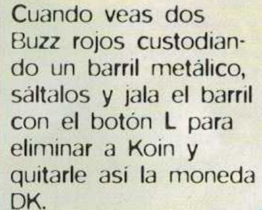
A la derecha de Swoopy, el Pájaro Carpintero (el cual aparece cuando tomas la letra G), déjate caer para entrar en el barril de Bonus que es del tipo CXS.

BOBBING BARREL BRAWL

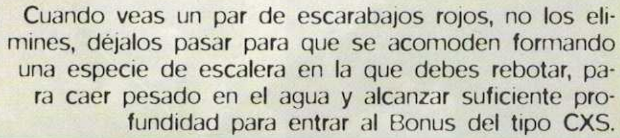
Después de que te lancen del primer barril que se auto dispara, atínale con agua al pájaro gordo con el botón R, soltará un barril de TNT sobre el Buzz rojo, liberando así el barril de Bonus del tipo FTC.



Cuando veas dos Buzz rojos custodiando un barril metálico, sáltalos y jala el barril con el botón L para eliminar a Koin y quitarle así la moneda DK.



Cuando veas un par de escarabajos rojos, no los elimines, déjalos pasar para que se acomoden formando una especie de escalera en la que debes rebotar, para caer pesado en el agua y alcanzar suficiente profundidad para entrar al Bonus del tipo CXS.





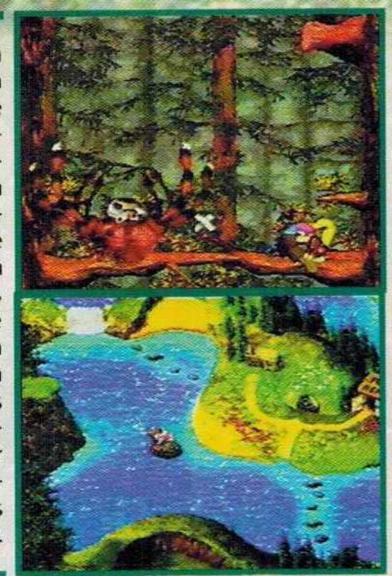


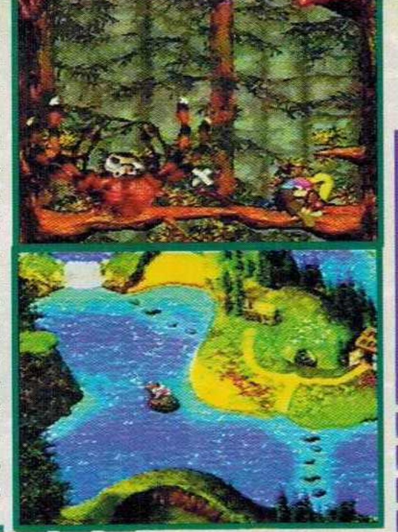


COTTON-TOP COVE

ARICH'S AMBUSH

Elimina a Arich con ayuda de los barriles que aparecen en la rama de arriba del lado derecho, pero cuidate de atinarle sólo entre las patas para darle en la cara, recuerda que debes cuidarte de las bolas que te avienta y que rebotan por todos lados, también es importante que sepas que te puedes parar encima de su espalda sin sufrir daño, si la eliminas obtendrás el parche que debes llevarle a Funky.







BAZZA'S BLOCKADE

En cuanto llegues a un lugar donde hay un arco formado de bananas y unos peces dientones nadando (de un hoyo a otro) muy rápido, sabrás que llegaste al bonus, debes pasar a la parte de abajo para entrar en el barril de Bonus que es del tipo FTC.

Más adelante, pasando la mitad y donde indica la foto, pásate por encima de los peces que avanzan de izquierda a derecha, hasta pasar del lado izquierdo y baja para descubrir el barril de Bonus que es del tipo BTB.



La moneda DK la encuentras al final del nivel, no vayas a izar la bandera, pásate del lado derecho para encontrar a Koin y el barril metálico con el que lo eliminas desde la otra orilla.

ROCKET BARREL RIDE

De donde encuentras la letra O, toma el Booster barril de la izquierda y en vez de saltar al siguiente, salta el Buzz y verás unos escarabajos del lado izquierdo en los que puedes rebotar hasta que alcances el de Bonus que es del tipo CXS.



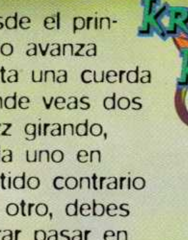


De donde encuentras el panel de NO PARRY (Parry the Parallel Bird es el pájaro pequeño que te ayuda a tomar items que están fuera de tu alcance) sigue por la derecha y abajo para que en la orilla veas aparecer el barril de Bonus del tipo CXS.



A Koin y la moneda DK los encuentras cerca del final. Eliminar a Koin tiene un poco más de chiste aquí, ya que debes lanzar hacia arriba el barril metálico lo más lejos de Koin y mientras rueda, corre y salta sobre el enemigo para que levante el escudo y así suelte la moneda.



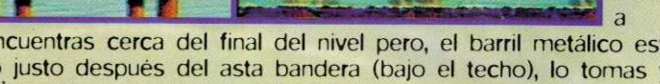


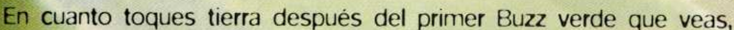
Kreeping Klasp

Desde el principio avanza hasta una cuerda donde veas dos Buzz girando, cada uno en sentido contrario del otro, debes lograr pasar en medio de los dos para alcanzar el barril de Bonus, que en este caso es del tipo G15B.

De la mitad del nivel avanza hasta que veas dos cuerdas con tres Klasps, uno en la cuerda de arriba y dos en la de abajo, debes bajar rápido para que alcances un barril de auto disparo que te proyecta al barril de Bonus que es del tipo FTC.



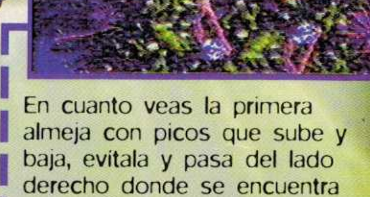




Para no variarle mucho, a Koin lo encuentras cerca del final del nivel pero, el barril metálico está escondido justo después del asta bandera (bajo el techo), lo tomas y te regresas a eliminar a Koin por la espalda.

En cuanto toques tierra después del primer Buzz verde que veas, usa a Dixie para volar girando hacia la derecha y alcanzar en el aire el barril de Bonus que es del tipo CXS.





En cuanto veas la primera almeja con picos que sube y baja, evítala y pasa del lado derecho donde se encuentra el barril de Bonus que es del tipo G15B.

Tracker Barrel Trek

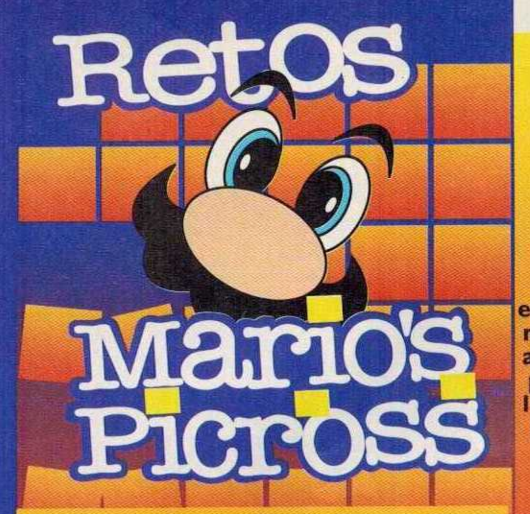
En la primera cascada después de transformarte en Ellie, la pequeña elefanta, cárgate de agua con el botón L y sube para encontrar uno de los barriles que se auto disparan, pero cuya dirección tú controlas. Elimina los dos Buzz para meterte en el barril de bonus que es del tipo BTB.



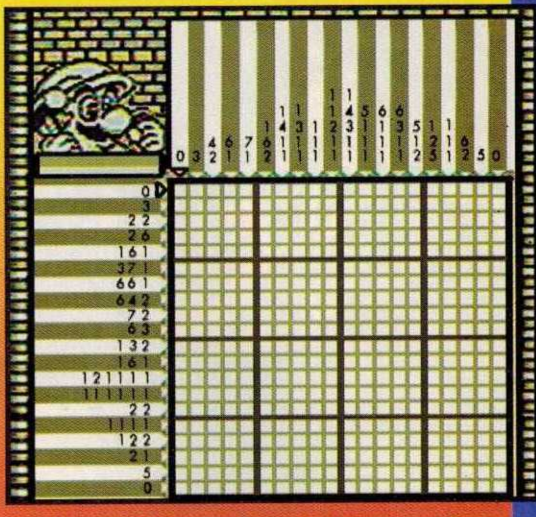
Mucho cuidado cuando trates de tomar la moneda DK, ya que verás a Koin siendo aún Ellie, avanza un poco y cuando pases el panel de NO ELLIE, ella se transforma en el único barril metálico que te permitirá eliminar a este enemigo, sólo tienes una oportunidad para rebotar el barril del lado izquierdo mientras que logras que Koin levante el escudo.







Pues la verdad lograr que esta sección aparezca correctamente sigue siendo un verdadero Reto. Por ese motivo el número pasado no publicamos la respuesta al reto de enero ya que otra vez nos falló a la hora del armado y en lugar de poner 15 pusimos un 1 y un 5 en la linea 10 horizontal, pero aquí vamos de nuevo y esperamos no volver ("errare humanum est") a equivocarnos.

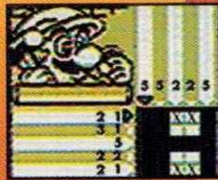


Y bueno más importante que todo el rollo anterior es este reto que nos envió Miguel Angel Caudillo Villa y tiene mucho parecido con el hongo de abajo.

Solución en el próximo número.

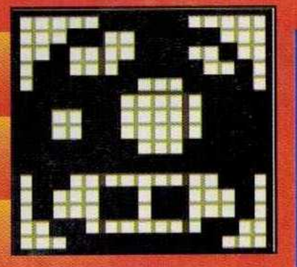
INSTRUCCIONES

Recuerda que los números que están en las lineas horizontales y verticales son el número de cuadros juntos que debes marcar. En este ejemplo hay 4 líneas en las que debes marcar 5 cuadros: ¡Llena esos primero y donde estés seguro que no va nada pon una X.



Checa la segunda línea de números horizontales (de arriba a abajo) ahí se te indica que van 3 cuadros juntos y después uno. Aquí está fácil, pues ya tienes dos cuadros marcados en esa línea así que lo único que tienes que hacer es agregarle uno más y con eso automáticamente puedes deducir la tercera y cuarta línea vertical (de izquierda a derecha).

Solución al reto de Enero

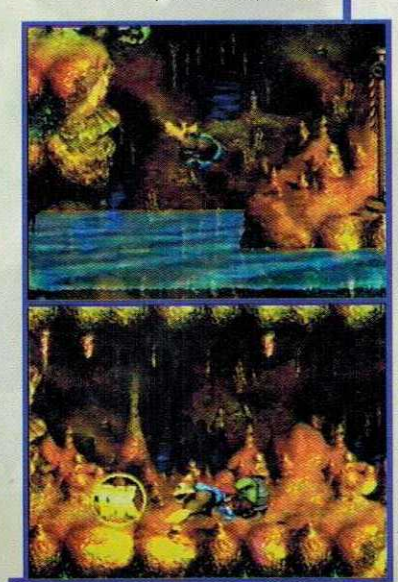


Fish Food Frenzy

Como era de esperarse, Koin y la moneda DK se encuentran al final del nivel, donde ya no hay agua, haz equipo y lanza a Dixie arriba a la izquierda donde debes eliminar a Koin por la espalda.

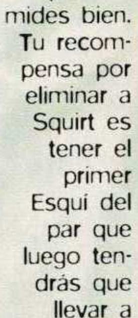
En un tramo después de la mitad del nivel, verás un espacio con tres peces rojos, seguido a esto hay tres aberturas en los corales, cada una con una almeja, haz que el Nibbla (ese pez tragón al que debes alimentar), se coma la tercera almeja y sube por ahi para meterte al barril de Bonus que es del tipo BTB.

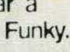




Squirt's Showdown

Debes dispararle con agua directo a los ojos mientras evitas el chorro de agua que te persigue, recuerda que lo puedes saltar si lo mides bien. Tu recompensa por eliminar a Squirt es tener el primer Esquí del par que luego tendrás que llevar a Funky.







Bueno no te desesperes, hasta aquí llegamos en esta edición, sigue buscando por ahí y lo que no encuentres, esperemos que lo leas en la próxima revista.



CHUN LI





Para poder jugar con Chun-Li y en lugar de nuevo traje aparezca con el clásico traje con el que aparece en Street Fighter II, tienes que colocar el cursor sobre su cara al comenzar el juego y mantener presionado el botón de Start por 5 segundos aproximadamente y después presiona cualquier botón para seleccionarla, así inmediatamente aparece con el traje clásico, pero eso no es todo, ya que al jugar cambia la forma de marcar su poder Kikoken, ahora se marca así ◄ ► **+ Golpe**, recuerda que debes mantener el control hacia atrás por un instante.

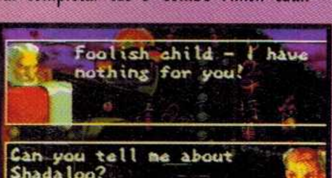


SUB JEFE

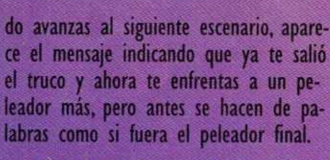




Para que te enfrentes a una especie de sub-jefe mientras estás jugando contra el CPU, tienes que eliminar a tus oponentes con Super Combo Finish o Custom Combo Finish hasta completar 5 y además no perder ni un solo Round; así al completar tus 5 Combo Finish cuando avanzas al siguiente escenario, aparece el mensaje indicando que ya te salió el truco y ahora te enfrentas a un peleador más, pero antes se hacen de palabras como si fuera el peleador final.











ESCENA ESPECIAL





En Versus Mode selecciona a los peleadores y al momento de seleccionar escena, coloca el cursor sobre la cara de Sagat y mantén presionado el botón de Start por 5 segundos aproximadamente, después presiona cualquier botón para seleccionar la escena y ésta cambia a una escena especial con truenos muy al estilo de la película de animación.

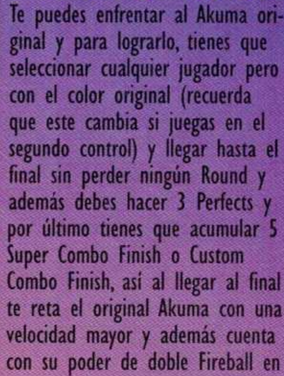




AKUMA ORIGINAL







Te puedes enfrentar al Akuma original y para lograrlo, tienes que seleccionar cualquier jugador pero con el color original (recuerda que este cambia si juegas en el segundo control) y llegar hasta el final sin perder ningún Round y además debes hacer 3 Perfects y por último tienes que acumular 5 Super Combo Finish o Custom Combo Finish, así al llegar al final te reta el original Akuma con una velocidad mayor y además cuenta con su poder de doble Fireball en el aire.





Si ya tienes el tuyo haz caso omiso y pasa a la página 58

SUPER MARIO 64 CLUB

Ya después de tantos tips, ha llegado la hora de dar algunos bugs del juego que nos han salido y otros que nos han mandado algunos lectores. Para empezar, vamos a ir dando los bugs y trucos desde afuera hasta adentro del castillo.



BUGS

Primero que nada, al estar afuera del castillo, dirígete hacia la derecha y colócate junto al árbol que se ve en la foto.

Ahora corre hacia la dirección indicada, brinca de manera que caigas un poco atrás de la orilla (entre el pasto y la subidita). Así podrás realizar el 2o. y 3er. salto.

Realiza el 2o. salto para que caigas en la subidita e inmediatamente realiza el 3er. salto al caer, para que ganes más altura.

Al caer del triple salto, Mario comenzará a resbalar por la pendiente. Para que salga el truco, Mario debe rebalar sentado para que pueda brincar hacia la pared.

Al chocar con el muro, realiza el salto de pared para que Mario tome suficiente altura y pueda colgarse del techo.

Ahora sí, ya estás sobre el techo del castillo sin necesidad de tener 120 estrellas para activar el cañón.

Este truco es bastante difícil, ya que Mario puede resbalar de panza, puede que no agarres la altura suficiente, etc., etc. Te recomendamos que tengas mucha paciencia y que no te enojes si no te sale después de 1,000 intentos, al fin que Mario no se va a cansar de que no lo puedas lograr.

Ya estando arriba (no importa si lo hiciste con el truco o el cañón), toma la gorra roja y espera a que vuelva a salir el cubo rojo para

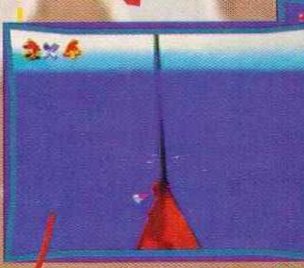




treparte en él y realizar el triple salto. Así podrás alcanzar esta parte del castillo volando.

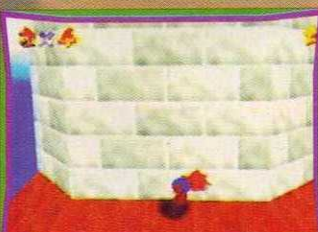
Vé a la pared que apunta hacia el puente y de aquí cuenta 2 paredes hacia la izquierda. Por esta pared puedes subir a lo más alto del castillo.







BUGS

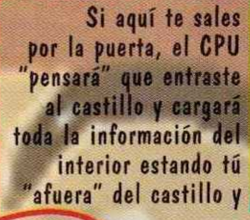


Ahora regresemos a la pared frontal (la que apunta al puente). Aquí puedes atravesar esta pared, si avanzas hacia ella golpeando o lanzándote de frente. Así caerás dentro del castillo.





Si aquí te sales por la puerta, el CPU "pensará" que entraste al castillo y cargará toda la información del interior estando tú "afuera" del castillo y







la cámara "adentro". Para salirte de este bug, atraviesa cualquiera de las paredes que se ven en la foto. Por cierto, el castillo tiene 4 "torres"

y en cada una hay una bandera. En las 2 puntas de atrás te puedes meter sin ningún problema. En la foto se ven las 2 torres de la izquierda.



EN EL CASTILLO

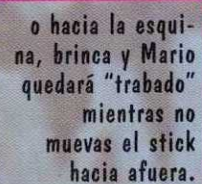
Primero que nada, vé con Honguito que está a tu izquierda. Colócate como indica la 1a. foto y





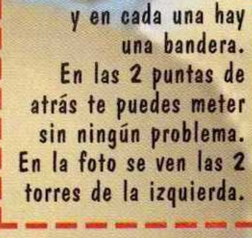
brinca de manera que caigas en el hueco entre Honguito y la esquina. Ahora viendo ya sea hacia Honguito

o hacia la esquina, brinca y Mario quedará "trabado" mientras no muevas el stick hacia afuera.





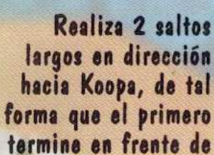
Ahora sube a esta parte y realiza el salto hacia atrás para que puedas subirte a la pendiente de la pared. Ya arriba presiona A+B, para que Mario se lance hacia la pared, choque y al salir hacia atrás, vuelva a chocar en una "pared invisible" que posiblemente formaba parte del escenario en alguna de las primeras versiones y que luego se les olvidó quitar su valor.













Selecciona la 2a. estrella (Footrace with Koopa the Quick), vé por la gorra con alas y colócate en línea con el árbol y Koopa, así como se ve en la foto.

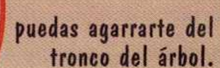


Realiza 2 saltos largos en dirección hacia Koopa, de tal forma que el primero termine en frente de

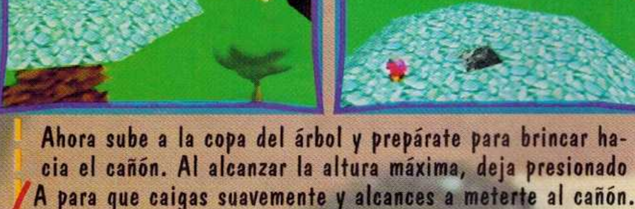


Koopa y el segundo te salga inmediatamente después de caer del primero y

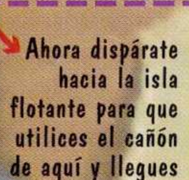




puedas agarrarte del tronco del árbol.



Ahora sube a la copa del árbol y prepárate para brincar hacia el cañón. Al alcanzar la altura máxima, deja presionado A para que caigas suavemente y alcances a meterte al cañón.



Ahora dispárate hacia la isla flotante para que utilices el cañón de aquí y llegues a la meta.



Al hacer contacto con ésta, Koopa te retará a la carrera y tú tendrás un poquito de ventaja. De hecho, Koopa ni se atreverá a llegar a la meta, ya que al parecer le sacó y se



echó a correr en otra dirección. *Este truco nos lo dijo Luis Larumbe Rojas, que vino con su papá cuando todavía estábamos en Pestalozzi.*

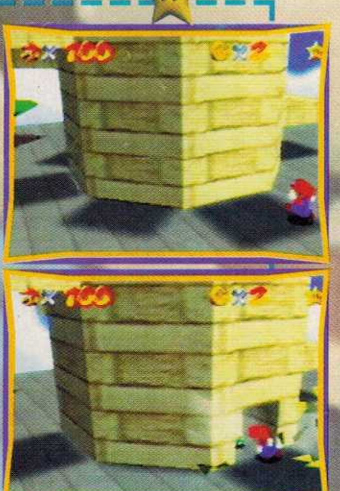




En esta misma escena, dirígete a la reja del lado por donde están bajando las bolas negras. Ahora pégate a la pared del lado izquierdo de la reja, avanza pegado hacia ésta y podrás atravesarla.

COURSE 2

Escoge cualquier estrella (menos la primera), para que salga la torre en lo alto del nivel. Ahora, en la pared que se muestra en la foto (la 2a. hacia la izquierda a partir de la pared de donde está la primera plataforma), golpea y abrirás la pared para encontrar una vida.



COURSE 8



Dirígete por el caparazón, tómalo y vé hacia el cañón. Ya aquí sube a la pendiente y cuando Mario choque con la pared invisible que marca el límite del mundo, Mario se quedará sentado (o parado) en la arena, a menos que muevas el Stick hacia los lados.









Ahora regresa a donde quedó la gorra y avanza muy despacio hacia ella. Así Mario tomará su gorra y dejará otra en el suelo.





Y ya que estamos en esta escena, aprovechamos para darte este bug que también sirve en el Course 10.

Deja que le quiten la gorra a Mario y dirígete al Warp.



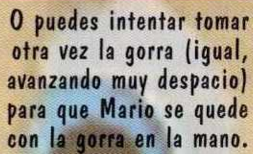
Aquí puedes ir a que te quiten otra vez la gorra y repetir la jugada las veces que quieras, para lograr que haya gorras por todos lados.



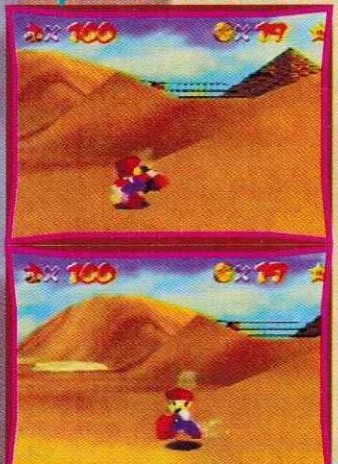




O puedes intentar tomar otra vez la gorra (igual, avanzando muy despacio) para que Mario se quede con la gorra en la mano.







Con este último bug puedes ir por una bomba y sostenerla hasta que explote, para que así no le pase nada Mario y la moneda salga quién sabe dónde.



También puedes tomar uno de esos bloques que brincan para que se haga invisible e igual que con la bomba, las monedas queden en el limbo.



COURSE 9

Aquí es una buena opotunidad de ver cómo el N64 carga la información del nivel al momento de necesitarla, o sea, cuando Mario está cerca. Deja la cámara fija y ahora nada hacia el otro lado del nivel, así el escenario desaparecerá del lado de la cámara y se "armará" del lado de Mario.





Regresando al castillo, vé a las escaleras de caracol y colócate en el pilar que se muestra en la foto. Ahora brinca y atravesarás el techo para salir cerca de la puerta que te lleva al piso superior.







Por cierto, en cualquier lugar donde exista un árbol y usando la cámara en modo "Lakitu-Stop", colócate delante del árbol de forma que la cámara quede sobre él y mantenla fija en esa posición. Ahora sube al árbol y podrás ver el árbol algo desfasado.

COURSE 9

Esto ocurre, ya que los árboles siempre te muestran la misma cara, inclusive cuando estás en algún lugar alto, los árboles parecen estar "viendo" hacia arriba. Y no sólo pasa con los árboles, también las monedas (aunque estén girando), los cactus y las vidas. En Pilotwings 64 ocurre lo mismo con los árboles y en KIGold con los personajes cuando tiras a tu oponente del puente en la escema de Jago.







Llega hasta esta parte y carga a la bomba morada. Ahora llévalo hacia la orilla que da hacia la cascada y haz como que te vas a caer con él, entonces Mario arrojará a la bomba morada. Aquí camina hacia el precipicio para que la bomba morada te



COURSE 9

agarre y te arroje mientras la cámara se queda viendo a otro lado. También la bomba morada se quedará atorado en la falda de la montaña.





Para este truco necesitas juntar 100 monedas para que salga la estrella, pero la moneda número 100 debes tomarla de una de las que salen en la parte de arriba del nivel, rumbo a la casa en el cielo. Aquí debes de tomar la moneda 100 estando tú







sobre la alfombra voladora y que no haya nada debajo de ti; así al salir la estrella, espera a que la alfombra avance un poco, salta hacia la estrella y Mario caerá hasta el final del cubo imaginario que delimita al nivel. Mario festejará, te preguntará si quieres salvar y luego... mejor prueba este bug.



TRUCO FINAL



No es que sea el último truco del juego, sino que es un truco para el final, después de eliminar a Bowser. Primero, necesitas un segundo control (si no tienes otro, vé con alguien que conozcas que tenga su N64 y atrácale su control por unos instantes, mientras no se dé cuenta) el cual debes conectar antes de encender el N64. Ahora acaba el juego y cuando Mario aterrice enfrente del castillo podrás mover el ángulo de la cámara con el Stick del control 2.



BUGS

Por cierto, existe otra técnica para subirse al techo del castillo. Es similar a la de la primera página de esta sección, pero en vez de brincar hacia el muro, brinca de manera que caigas como se ve en la segunda foto, te deslices un poquito para ganar velocidad y así alcanzar el techo.



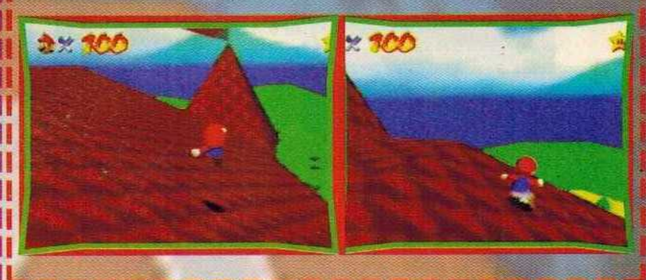






Cuando acabas el juego con 120 estrellas, el pingüino del Course 3 sale más gordo de lo común. Compite con él y verás que es un poco más difícil ganarle debido al tamaño que ocupa.

Si realizas el salto largo y caes sobre alguna pendiente, Mario correrá más rápido mientras esté en la pendiente.



A continuación te presentamos una ruta que está bastante interesante ya que presenta cierto tipo de dificultades. Esta ruta está hecha para aquéllos que creen que se las saben de todas todas en este juego. El orden que se presenta no necesariamente debe ser así, a menos que se te indique lo contrario.

La primera regla es que no se vale activar ninguno de los switches hasta que tengas tu juego mínimo como se ve en la foto de score (113 estrellas con el máximo número de monedas siempre que sea posible).

La segunda regla es no activar ningún cañón que no sea extrictamente necesario. La última regla es tener el máximo número de monedas en cada escena al final del juego (ya que tengas las 120 monedas).

Hay escenas en donde necesitas hacer uso de alguna de las gorras para poder tomar todas las monedas; en estas escenas, teniendo como mínimo 100 monedas, con eso basta para continuar.

Si pudieras tomar alguna otra estrella adicional a las 113 sin tener los switchs activados, mándanos la manera de cómo lo hiciste para publicarlo en esta sección.

1 Bom-omb Battlefield
- Big Bob-omb on the summit
- Footrace with Koopa the Quick
- Shoot to the Island in the Sky
- Find the 8 Red Coins
- Mario Wings to the Sky
- Behind Chain Chomp's Gate
- 146 Monedas

2 Whomp's Fortress (En este orden)
- Fall into the Caged Island
- Red Coins on the Floating Isle
- Shoot into the Wild Blue (Sin usar el cañón)
- Chip off Whomp's Block
- To the Top of the Fortress
- Blast Away the Wall (¿Crees poder lograrlo sin usar el cañón?)
- 141 Monedas

3 Jolly Roger Bay
- Plunder in the Sunken Ship
- Can the Eel Come out to Play?
- Teasure of the Ocean Cave
- Red Coins on the Ship Afloat
- Blast to the Stone Pillar (¿Crees poder lograrlo sin usar el cañón?)
- 104 Monedas

Nota: No tomar Through the Jet Stream (Necesitas la gorra verde)

4 Cool, Cool Mountain (Aquí no se vale activar el cañón para nada)
- Slip Slidin' Away
- Li'l Penguin Lost
- Big Penguin Race
- Froosty Slide for 8 Red Coins
- Snowman Lost His Head
- Wall Kicks Will Work
- 154 Monedas

5 Big Boo's Haunt
- Go on a Ghost Hunt
- Ride Big Boo's Merry-Go-
- Secret of the Haunted (Sin mover el librero)
- Seek the 8 Red Coins
- Big Boo's Balcony
- 151 Monedas

Nota: No tomar Eye to Eye in the Secret Room (Necesitas la gorra azul!)

6 Hazy Maze
- Swimming Beast in the Cavern
- Elevate for 8 Red Coins
- Metal-Head Mario Can Move! (Sin usar la gorra verde)
- Navigating the Toxic Maze
- A-maze-ing Emergency Exit
- Watch for Rolling Rocks
- 139 Monedas

7 Lethal Lava Land
- Boil the Big Bully
- Bully the Bullies
- 8-Coin Puzzle with 15 Pieces
- Red-Hot Log Rolling
- Hot-Foot-It into the Volcano
- Elevator Tour in the Volcano
- 133 Monedas

8 Shifting Sand Land (Sin usar el cañón)
- In the Talons of the Big Bird
- Shining atop the Pyramid
- Inside the Ancient Pyramid
- Stand Tall on the Four Pillars (Sin quitarle el techo a la pirámide)
- Free Flying for 8 Red Coins
- Pyramide Puzzle
- Mínimo 100 Monedas

9 Dire, Dire Ducks
- Board Bowser's Sub
- Chests in the Current
- Pole-Jumping for Red Coins
- The Manta Ray's Reward
- 106 Monedas

Nota: No tomar Through the Jet Stream ni Collect the Caps... (Necesitas las gorras verde y azul)

10 Snowman's Land (No usar el cañón)
- Snowman's Big Head (Sin que Snowman sople)
- Chill with the Bully
- In the Deep Freeze
- Whirl from the Freezing Pond
- Shell Shreddin' for Red Coins
- Mínimo 100 Monedas

Nota: No tomar Into the Iglu (Necesitas la gorra azul)

11 Wet-Dry World (Sin usar el cañón)
- Shocking Arrow Lifts!
- Top o' the Town
- Secrets in the Shallows & Sky
- Express Elevator—Hurry Up! (Sin ser impulsado por los tipos de cuerda)
- Go to Town for Red Coins
- 152 Monedas

Nota: No tomar Quick Race Through Down Town! (Necesitas la gorra azul)

12 Tall, Tall Mountain (Sin usar el cañón)
- Scale the Mountain
- Mystery of the Monkey Cage
- Scary 'shrooms, Red Coins
- Mysterious Mountainside (Sin entrar a la montaña)
- Breathtaking View from Bridge
- Blast to the Lonely Mushroom (Sin cañón)
- 137 Monedas

13 Tiny-Huge Island (Sin usar el cañón)
- Pluck the Piranha Flower
- The Tip Top of the Huge Island
- Rematch with Koopa the Quick
- Five Ittiy Bitty Secrets
- Wiggler's Red Coins
- Make Wiggler Squirm
- 191 Monedas (Sin vaciar el agua del cráter del volcán)

14 Tick Tock Clock (Para todas las estrellas debes entrar con la manecilla grande apuntando al 6, menos paa la 3a. estrella)
- Roll into the Cage
- The Pit and the Pendulums
- Get a Hand (La manecilla grande debe apuntar al 12)
- Stomp on the Thwomp (Sin pararte en las manecillas y sin pararte sobre ningún bloque amarillo de monedas)
- Timed Jumps on Moving Bars
- Stop Time for Red Coins
- 128 Monedas

15 Rainbow Ride
- Cruiser Crossing the Rainbow
- The Big House in the Sky
- Coins Amassed in a Maze
- Swingin' in the Breeze *
- Tricky Triangles! *
- Somewhere over the Rainbow
- 146 Monedas *

*Nota: Las que están marcadas con * debes tomarlas sin tocar la parte que se muestra en la foto, incluyendo la base de madera y el poste.*

Castle Secret Stars
- The Princess's Secret Slide (2)
- The Secret Aquarium
- Tower of the Wing Cap (Sin activar el switch rojo)
- Bowser in the Dark World
- Vanish Cap under the Moat (Sin activar el switch azul)
- Cavern of the Metal Cap (Sin activar el switch verde)
- Bowser in the Fire Sea
- Hongos (3)
- Conejos (2)
- Bowser in the Sky

Aquí ya puedes activar los 3 switches y tomar las estrellas que te faltan.
- Wing Mario over the Rainbow (Primero toma 4 monedas rojas sin usar la gorra roja y luego, ya utilizando la gorra, toma las otras 4)
- Through the Jet Stream (Course 3: Jolly Roger Bay)
- Eye to Eye in the Secret Room (Course 5: Big Boo's Haunt)
- Through the Jet Stream (Course 9: Dire, Dire Ducks)
- Collect the Caps... (Course 9: Dire, Dire Ducks)
- Into the Iglu (Course 10: Snowman's Land)
- Quick Race through Down Town! (Course 11: Wet-Dry World)
- Las 136 Monedas del Course 8 (Puedes tener las 136 monedas sin necesidad de la gorra roja, sólo que es muy difícil; si te aventuras, suerte)
- Las 126 Monedas del Course 10



NOVEDADES

VARIAS NOVEDADES PARA EL



Este mes tenemos algunos anuncios que se hicieron recientemente y que motivan a los videojugadores a buscar más información sobre futuros juegos para el N64. Para empezar te diremos que en nuestro extenso reporte del Shoshinkai del mes anterior, mencionamos que posiblemente la nueva área de Paradigm Simulations, Paradigm Entertainment se encontraba detrás del juego "Sonic Wings Assault" de Video System lo cual es cierto, según dio a conocer la compañía en un reciente comunicado de prensa, pero eso no fue todo, ya que además de ese juego se dijo que habían firmado un convenio con esta compañía para desarrollar a futuro otro par de juegos (en total 3). Según esto, el primer título deberá estar disponible en Japón a mediados de este año (Sonic Wings Assault), el segundo -cuyo nombre o género no se ha anunciado aún- para Diciembre aproximadamente y el tercero hasta el '98 (probablemente alguno de los 2 títulos restantes sea un juego de carreras F1, pero eso no es oficial). Como mencionamos el mes pasado, Sonic Wings Assault es un juego de acción donde debes enfrentarte a diversos enemigos en el aire a bordo de un avión ultramoderno, equipado con sistemas reales de vuelo, así como algunos de tipo futurista; este título es para uno o dos jugadores simultáneos y a diferencia del primero desarrollado por Paradigm Entertainment, este está mucho más cargado a ser un juego y no un simulador.



Despues de Pilotwings, Paradigm prepara mas juegos para el N64

Algo bien importante sobre esta noticia, es que hay altas posibilidades de que al menos el juego de Sonic Wings Assault llegue a América gracias a la compañía McO'River, que es subsidiaria de Video System.

Paradigm Entertainment también anunció que para desarrollar estos juegos seguirá usando su herramienta de programación "Ultravision" que fue con la que programaron el juego de Pilotwings 64.

Pasando a otra cosa, Titus casi el mismo día anunció que había llegado a un acuerdo con Warners Bros. TV para poder hacer videojuegos basados en la nueva serie animada de Superman. Estas caricaturas acaban de salir hace poco tiempo al aire en los EU (y si tienes TV por cable y suerte, posiblemente ya pudiste verlas), en ellas vemos a un Superman muy al estilo del Batman que sale en la TV (o lo que es lo mismo: un poco quijadón y con cara de pocos amigos). La idea de esta compañía es hacer juegos para el N64 y para el GB, desafortunadamente ellos ya no tienen planeado sacarlo para el SNES.

Además del juego de Superman, Titus también pudo conseguir los derechos de una película animada que producirá también WB de nombre "Quest for Camelot" que se supone estará lista para los próximos meses. De este juego también se preparan versiones tanto para el N64 como para el GB.



Otra cosa muy interesante es que ya pudimos hablar con la gente de GT Interactive (o lo que es lo mismo: GTI) para que nos dijeran bien qué onda con sus planes, pues había muchos rumores sobre los juegos que estarían preparando para el N64 y para alegría de muchos, nos confirmaron que tanto Hexen 64 y Ultra Combat (ambos juegos los vimos en el reporte del Shoshinkai del número anterior pero el último allá se llamó Blade and Barrel) estarán listos para los próximos meses. Además de eso nos confirmaron que también se encuentran trabajando en una adaptación del juego "Duke Nukem 3D" para N64, la cual tendrá muchos de los aspectos interesantes de este superviolento juego; pero definitivamente habrá muchas cosas que le serán removidas aunque su venta sea limitada a los mayores de 18 años (cosas como los desnudos o las acciones grotescas que haces en contra de los jefes al derrotarlos).

Otra noticia interesante sobre juegos que se encuentran en desarrollo es sobre Imagineer. Ellos recientemente anunciaron que se encuentran trabajando en una versión especial del juego de computadora "Sim City 2000" para el N64. Hasta el momento no se sabe a ciencia cierta qué tan "especial" vaya a ser esta adaptación y si llegará a América, pero esperemos que al igual que con la versión de SNES que revisamos en este número, THQ se encargue de traerlo a este continente.

Recientemente Williams anunció que sus 2 primeros jue-

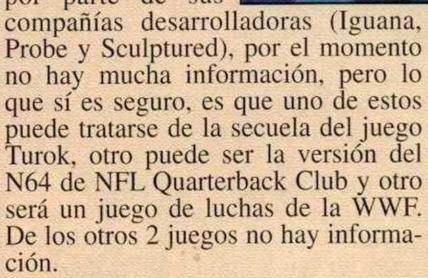




gos que lanzaron para el N64 -Wayne Gretzky's 3D Hockey y Mortal Kombat Trilogy- habían llegado al medio millón de copias vendidas (esto hasta Enero), en ese momento el juego que más se había vendido era el de Gretzky con más de 300,000 copias, lo cual les había redituado bastantes ganancias. Esto es muy interesante, pues si estos juegos, que no son los más espectaculares que han salido o saldrán para este sistema, se han vendido muchísimo más que los grandes hits para sistemas de 32 Bit ¿qué números tendrán juegos como Turok, Doom o Mario Kart 64?



Además de esto, Williams anunció que también tiene asegurada la conversión del nuevo juego para computadora de Id Software llamado "Quake" y también mencionaron que se encuentran trabajando en un nuevo juego de la serie "Mortal Kombat", con la particularidad de que éste es de Aventuras/RPG para el N64 y en el que se supone que el héroe será Sub-Zero (¿Con máscara o sin ella? ¿Basándose en los juegos anteriores? ¿En MK4? o ¿En la serie de TV?). Nosotros estaremos al pendiente de estos anuncios y en cuanto haya más información te la haremos saber.



Por cierto, Acclaim recientemente ha anunciado que para el E3 del próximo mes de junio mostrará 5 juegos para el N64 que están ahora en desarrollo por parte de sus compañías desarrolladoras (Iguana, Probe y Sculptured), por el momento no hay mucha información, pero lo que sí es seguro, es que uno de estos puede tratarse de la secuela del juego Turok, otro puede ser la versión del N64 de NFL Quarterback Club y otro será un juego de luchas de la WWF. De los otros 2 juegos no hay información.

Ya para finalizar con lo que al N64 se refiere, te podemos decir que Nintendo of America (¡por fin!) decidió ponerle un nombre oficial para este continente al "Jolting Pack". A este aditamento lo vamos a conocer aquí como (sonidos de tambor, por favor) como el "Power Pack". A decir verdad ninguno de los dos nombres nos ha gustado mucho (en especial cuando los traduces: "El paquete que se sacude" o "El paquete del Poder"), pero qué le vamos a hacer. Aunque en Japón se supone que este aditamento será compatible con Blastcorps, aquí en América no están muy seguros de hacer lo mismo, pues creen que la producción no estará lista para la salida de este juego. De cualquier forma siguen los planes para usarlo junto con Star Fox (el cual acaba de retrasar un mes su salida en ese continente, o lo que es lo mismo para el mes abril). También comentaron que el juego que mencionamos en el reporte del mes anterior llamado "Mother 3" tiene bastantes posibilidades de salir en América con el nombre de "Earthbound 64" y aunque no se habló de una fecha exacta, se preveé que será a principios del próximo año y hay que recordar que este juego será programado para el Disk Drive. Hablando de juegos para el DD, Nintendo mostró nuevas imágenes del juego de Zelda 64 en las cuales podemos ver a Link dentro de un pueblo que se supone estará lleno de gente para conversar y obtener información importante. Este juego se espera que esté listo para finales de este año.

TECNOLOGIA

¿UNA TV ESPECIAL PARA JUEGOS?

Si recuerdas bien, hace tiempo en el Dr. Mario hablamos de una TV que tenía la cualidad de bloquear los canales de juego (3 y 4) así como la entrada de Audio / Video para que los padres pudieran controlar su uso. Pues bien, recientemente llegó a nuestras oficinas un televisor para que le echaramos el ojo y no sólo no tiene esa molesta función, sino que está pensada especialmente para los videojugadores. Esta TV tiene el nombre de GXTV y está desarrollada y comercializada por Samsung. Básicamente lo



que nosotros pudimos observar es que se trata de una TV con una pantalla de 13 Pulgadas, negra y con un diseño de poca...s cosas dejadas´al ay' se va. Esta TV tiene 2 entradas de video/audio, así como una entrada de antena para también ver los canales al aire. Además de eso la GXTV tiene 3 bocinas, dos de ellas con salida de 21 watts y están colocadas en un par de "puertas" que se cierran para proteger el monitor (y a su vez ocupar menos espacio), la otra está en la parte superior y es subwoofer para el sonido Surround, pero también tiene una conexión para audífonos si no quieres molestar a los demás. Definitivamente lo que más nos impresionó de esta TV, fue el sonido, pues es más que excelente, pero no es todo lo que tiene, además de eso hay muchísimas funciones extras que se incluyeron para "el videojugador serio". Para empezar te diremos que la base de esta TV está ajustada a un ángulo parecido al de las Arcades (nada espectacular), pero tú lo puedes ajustar según tus necesidades. El monitor es de esos nuevos de "baja emisión" para que puedas ver de cerca, pero además aquí hay algunos ajustes predeterminados para jugar, ver películas, partidos o la tele normal en las que se ajustan los brillos para evitar que te dañes la vista si juegas por períodos muy prolongados. Pero si no te acomodas con ninguno de los ajustes (que incluyen audio), podrás grabar uno customizado a tu gusto. Entre otras cosas rescatables, te podemos decir que esta TV también tiene "Close caption" (muy útil para ver qué noticieros se fusilan la señal de las televisoras norteamericanas).



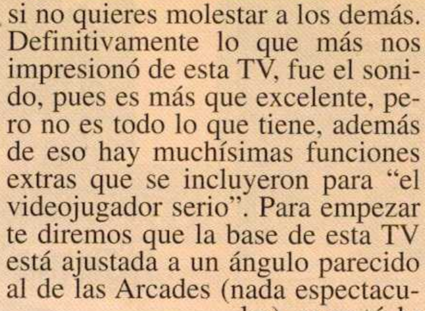
Aquí en la revista nos pareció interesante este concepto de la TV para videojugadores, en verdad se disfrutan juegos como los del N64 aquí, sin embargo no pudimos averiguar el precio -esperemos que no sea muy elevado- pero si te vas a dar una vuelta a tiendas como la de "los abonos chiquitos para embarcar bonito" (no precisamente esa, es sólo un ejemplo) lo podrás saber.

ENTRETENIMIENTO

PRONTO, NUEVAS PELICULAS

A finales de este mes de marzo, tendremos la oportunidad de disfrutar en las salas cinematográficas, la nueva secuela de una de las series de ciencia ficción que ha tenido un gran arraigo entre los fans de este género, obviamente nos referimos a Viaje a las Estrellas: Primer Contacto (Star Trek: First Contact). Esta espectacular producción nos relata las aventuras del valeroso Capitán del Enterprise E. Jean Luc Picard, quien junto con su tripulación debe hacer frente a la amenaza de los terribles Borgs, una raza alienígena (mitad orgánica, mitad máquina) y de quienes Picard ha sido huésped anteriormente. Mientras realizaba una patrulla de rutina, el Cap. Picard recibe un comunicado del cuartel general de la flota estelar: "Los Borgs han entrado al espacio de la Federación y su curso es directo a la Tierra".

Picard conduce al nuevo Entreprise y a su Tripulación, a la defensa contra sus mortales enemigos, pero los Borgs tienen otros planes: viajarán en el tiempo hacia el pasado de la Tierra, en la época más vulnerable de su historia, durante el período de la Era Obscura (después de la Tercera Guerra Mundial), tratarán de evitar el histórico vuelo del cohete Phoenix con el cual se marca una nueva etapa en el desarrollo de la raza humana, como el nacimiento de la Federación Unida de Planetas y como consecuencia, el nacimiento de Star Trek.



Jonathan Frakes, quien hace el papel del Comandante William Riker, dirige este octavo filme de la serie y el segundo donde intervienen los personajes de la serie de televisión, la Nueva Generación (Star Trek: Next Generation).

Anteriormente. Frakes ha dirigido algunos capítulos de la serie y su más reciente intervención como Director (antes de First Contact), fue en un videojuego para computadora y que obviamente pertenece a la serie de Stark Trek titulado: "Klingons".

En México, para celebrar el 30 aniversario de la serie que creó el genio de Gene Roddenberry, se llevarán a cabo una serie de eventos en los cuales intervendrán grandes conocedores del género, así como a los que tan solo nos gusta como pasatiempo (Je,je) culminando con el estreno nacional de Star Trek: First Contact el día 21 de marzo.

Te recomendamos no te pierdas este filme, ya que por lo que hemos podido ver, es una gran producción con un buen tema para ponernos a pensar. Recuerda que este es el objetivo principal de la ciencia ficción, así que pide al ingeniero de máquinas te suba al Enterprise en Start Trek: Primer Contacto.

Recientemente se ha anunciado que ya se está trabajando en la nueva secuela de la película "Mortal Kombat". No hay mucha información disponible hasta el momento, pero seguro en los próximos meses tendremos algo para comentar.




[redacted] ?
• RIESGO
• ENGAÑO
• RECONSTRUCCION
ALLA ESTAS SOLO
Nintendo®
Official Nintendo Seal of Quality
GARANTIA •
SUPERACION •
SERVICIO •
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
AQUI ESTAS
CON NOSOTROS
Nintendo
• REVISTA
• PROGRAMA DE T.V.
• SHOWS
• PROMOCIONES
• ¿QUIERES MAS?
Bajo licencia autorizada de GAMELA MEXICO S.A. de C.V.



El siguiente código te sirve para agregar dos nuevos equipos: uno es el de ACCLAIM (la marca de videojuegos) y el otro es IGUANA (que es el nombre del equipo de programación de este y muchos otros juegos), para lograrlo presiona lo siguiente en la pantalla del menú principal:







Ahora selecciona "NFL Play" y después "Preseason", luego presiona el control arriba y abajo para ver el equipo de tu preferencia ACCLAIM e IGUANA, que como te puedes dar cuenta tienen las habilidades hasta el tope.



Este otro código te sirve para poder agregar otros dos nuevos equipos, NFC y AFC con los mejores jugadores, para lograrlo presiona lo siguiente en la pantalla del menú principal:





Ahora selecciona "NFL Play" y después "Preseason", presiona el control arriba y abajo hasta ver el aquipo de tu preferencia NFC o AFC, cada uno con los mejores jugadores.



Un código más que te sirve para agregar otros dos nuevos equipos (en 1995) Panthers y Jaguars, para lograrlo presiona lo siguiente en la pantalla del menú principal:





Ahora selecciona "NFL Play" y después "Preseason", así presiona el control arriba y abajo para ver al equipo de tu preferencia Panthers y Jaguars que fueron nuevos en su época.



Y para terminar, este código te da acceso a los seis equipos antes mencionados IGUANA, ACCLAIM, NFC, AFC, Panthers y Jaguars y lo ejecutas en la pantalla del menú principal:





Ahora selecciona "NFL Play" y después "Preseason", presiona el control arriba y abajo hasta ver el aquipo de tu preferencia IGUANA, ACCLAIM, NFC, AFC, Panthers y Jaguars.



el taller de LUIGI
UNICO CENTRO
Official Nintendo Seal of Quality
Nintendo®
WORLD CLASS SERVICE
AUTORIZADO PARA LA REPUBLICA MEXICANA
REPAIR CENTER FACTORY AUTORIZED FOR NINTENDO PRODUCTS
TEST STATION
• Sólo Luigi te garantiza las reparaciones utilizando partes originales.
• No te dejes engañar por talleres que sólo utilizan el logo de Nintendo, pero no partes originales.
• Si presentas tu nota de compra en México y tu garantía vigente (1 año) tu reparación será sin cargo.
• De provincia llámanos por teléfono o manda tu equipo especificando la falla. Nosotros nos comunicamos contigo
• Reparamos sólo productos originales.
Ven y conoce nuestro nuevo domicilio:
HAMBURGO # 10 COL. JUAREZ
ENTRE BERLIN Y DINAMARCA
TEL: 535-20-90



SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

**Si tienes algún secreto interesante y deseas verlo publicado en esta sección, envíanoslo a:
Revista Club Nintendo
Esperanza 957-interior 402 Col. Narvarte
CP 03020 México DF Sección S.O.S.**





Tal y como lo mencionó en su momento una muy importante, con trabajadores capaces, de contenido inteligente y sobre todo modesta revista de videojuegos de nombre Videoti... no, perdón, fue Club Nintendo. bueno, estos simpáticos muchachos mencionaron en su análisis del juego Marvel Super Heroes que una vez que completaras alguna escena podías obtener un Password con el que se quedaban guardas cosas importantes como los Items que vas encontrando, las gemas y sobre todo la energía de los 5 personajes. Entonces creemos que sería bueno que le echaras un ojo a los siguientes passwords que sacamos.



El anterior Password te pone casi al principio del juego, pero con la ventaja de que con él, ya habrás pasado la escena de "Dr. Doom Castle" (que según nosotros es la más difícil) y podrás escoger entre alguna de las 3 que quedan y además tendrás en reserva los Items que se ven en la segunda foto incluyendo la "Time gem"







Con este Password, además de haber terminado ya la escena del Dr. Doom, también tendrás pasada la escena "Amazon". En la segunda foto podrás ver los Items con los que comenzarás y como podrás ver, ya tienes la segunda gema "Reality Gem"









Al poner este Password, ya sólo te faltará pasar la escena de Alaska para tener completa la primera mitad del juego (y ya habrás pasado la escena de Boston Aquarium). Aunque aquí no tenemos alguna gema nueva, si verás que hay más Items y sobre todo muchos de esos que son difíciles de conseguir.





Al introducir este Password, verás que se han abierto 4 nuevas escenas y que en la pantalla de Items ya tienes más cosas, incluyendo una nueva gema que es la "Power Gem" la cual hará tus ataques más potentes (te recomendamos que de aquí en adelante siempre te equipes con esta gema). Aquí podrás entrar a la escena que quieras.









Con este Password ya habrás pasado la escena de "Arizona Minning Complex" y podrás elegir entre las otras que quedan. Realmente no hay mucha diferencia entres los objetos que escoges en la pantalla de Items, pues no hay nuevas gemas, lo interesante del caso es que ya tendrás el máximo del "Gem Power Item".







Cuando pongas este Password, ya habrás pasado la escena de "Egypt", además de la que mencionamos en el Password anterior (Arizona). Además de eso, también tendrás ya la gema "Soul Gem" que duplica tu energía. Si no te gusta usar la "Power Gem" entonces estamos seguros de que ésta será tu preferida.







Este Password te permitirá tener absolutamente todas las gemas (Y lo bueno es que hasta el último, está la gema más inútil de todas y con la escena de "Asteroid Belt" completa). Como podrás ver, no están al máximo todos los Items, porque los que hacen falta se supone que los tienes que agarrar en la siguiente escena.





Ya más adelante no obtienes Password y pasando la escena que falta (Vesuvius), te enfrentarás a Thanos por el control de las joyas, pero con el último Password, estamos seguros que no tendrás ningún inconveniente para terminar este juego si te estaba causando problemas.



SEPARATION ANXIETY

Desde hace tiempo íbamos a hablar de este juego que está mejor que su antecesor (Maximum Carnage) y por fin ya está aquí la información con algunos tips poco útiles.



En la primera escena, al comenzar trata de cargar el bote de basura del fondo y entrarás a un cuarto secreto.



Aquí vas a tener que enfrentar a varios tipos a los cuales vencerás fácilmente con un golpe.





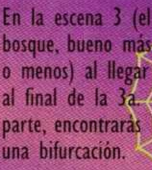
Al eliminar a todos, espera un rato y aparecerá una vida.

Pero eso no es todo. Espera otros 32 segundos después de tomar la vida y aparecerán 4 vidas más.





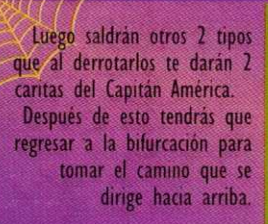
En la escena 3 (el bosque, bueno más o menos) al llegar al final de la 3a. parte, encontrarás una bifurcación.







Entra a la parte que va hacia abajo y al final del camino te encontrarás con 2 tipos vestidos de verde y café que al vencerlos te darán 2 vidas.



Luego saldrán otros 2 tipos que al derrotarlos te darán 2 caritas del Capitán América. Después de esto tendrás que regresar a la bifurcación para tomar el camino que se dirige hacia arriba.





En el primer Trap Room, si vas hacia la izquierda encontrarás 1 vida y una carita de Diabólico.



Después de la escena del elevador comenzarás en una ciudad subterránea (la escena 6). Aquí, al inicio hay un farol (de los que alumbran) que oculta una carita de Diabólico.



En el segundo Trap Room (la 7a. escena) al comenzar, en el fondo del primer plano hay unas tuberías. El tubo del lado derecho esconde 2 caritas de Ghost Rider que seguramente vas a querer tomar.
Ten cuidado de que los miembros de la fundación no te golpeen mientras intentas obtener estos poderes.

Aquí podrás tomar una carita del Capitán América, si trepas la pared del fondo.

Después de eliminar a un enemigo, trépate de nuevo y conseguirás más premios. Repite esto hasta que te se acaben los enemigos.





Cuando llegues a la escena 8 (en el Centro Comercial) y estés en donde sale la "escultura" del "maniquí", colócate como se ve en la foto y golpea presionando hacia abajo en el pad, así entrarás en un cuarto secreto.





Cuando llegues al 3er. piso del Centro Comercial, trépate a la pared y avanza así hacia la derecha, para evitar que los tipos de la bazooka te peguen (estos tipos salen 2 veces).



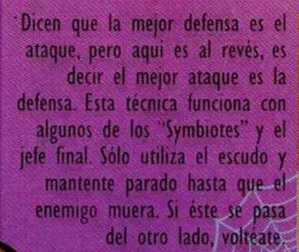
ESTRATEGIAS

Primero que nada, la más simple y obvia. Si estás jugando solo, cuando te vayan a quitar toda la energía de tu última vida, presiona Start en el control 2 para que tengas 2 vidas más.



Ahora sí, ahí van 2 estrategias buenas: La primera sirve sólo jugando 2 personas. Eliminar a un enemigo es más fácil si ambos lo golpean al mismo tiempo, ya que así el enemigo no caerá sino hasta que toda su energía se le haya acabado. Lo mismo pasa con los jefes de las escenas y la técnica funciona mejor si cada quien golpea por un lado, ya que en caso de que el que está siendo golpeado se volviera loco, no dañaría a ambos.

Dicen que la mejor defensa es el ataque, pero aquí es al revés, es decir el mejor ataque es la defensa. Esta técnica funciona con algunos de los "Symbiotes" y el jefe final. Sólo utiliza el escudo y mantente parado hasta que el enemigo muera. Si éste se pasa del otro lado, voltéate.













Y ahora, aquí están todos los passwords del juego.




Con este comienzas en la escena Enter the Foundation

Este es para iniciar en Internal Life Foundation







Aquí es Security Zone 2

Y con este password empiezas en la última escena, o sea, Carnage Resting Place








Si introduces este password, comenzarás un juego nuevo en el nivel Hard.

Con este otro, entrarás al nivel de selección de escena.






En la pantalla donde aparece Start y Options, presiona la siguiente secuencia en el control 1:





Si lo ejecutas bien, aparece la opción de Sound Test, aquí entras a una pantalla donde puedes seleccionar tanto la música, como los efectos de audio.







En la pantalla donde comienzas el juego, mantén presionados los botones L y R en el control 1, después presiona Start para entrar a "TOURNAMENT MODE"; ahora los dos jugadores pueden seleccionar 8 peleadores (en este modo no pueden jugar con Rain, Noob Saibot y Human Smoke), aquí también funciona el "Random Select " [↑+Start en el recuadro de arriba]





En la pantalla que indica la foto, presiona la siguiente secuencia en el control 1:

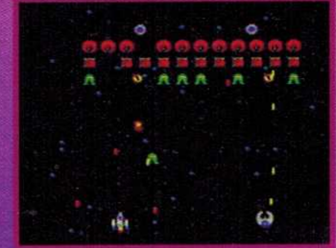
→ ↑ B B A ↓ ↑ B ↓ ↑ B

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
START
OPTIONS
KOOL STUFF
CREDITS 5

CHEATS
TIMER OFF
MAX FATALITY TIME ON
PLAY MINI GAME ON
KOMBAT ZONE ON
ENABLE PAUSE ON

Al ejecutarlo correctamente aparece una opción extra "Kool Stuff", donde entras a una pantalla en la cual puedes desactivar el tiempo de pelea, activar un tiempo máximo para ejecutar los Fatalities, activas la selección de escena, la posibilidad de poner pausa, entrar a un juego de naves y hasta ver los créditos del juego.





TIMER OFF
GAME PAUSE ENABLED
EXTENDED FATALITY TIME ENABLED
KOMBAT ZONE: LOST









En la pantalla que indica la foto, presiona la siguiente secuencia en el control 1:



ONE BUTTON FATALITIES ENABLED
NINTENDO POWER EXCLUSIVE
2X HEALTH
2X DAMAGE
HEALTH RECOVERY

Si lo ejecutas correctamente, aparece otra opción extra "Kooler Stuff" para entrar a una pantalla en la cual puedes activar la energía X2 para que duren más la peleas, activar el daño X2 para restar energía más rápido, activar QUICK FINISH (o sea que ya puedes ejecutar un Fatality con sólo presionar un botón), activas la posibilidad de seleccionar a Motaro en Player vs Player, el código exclusivo de NINTENDO POWER, HEALTH RECOVERY para que poco a poco recuperes energía, la última es para tener 30 créditos.



CHEATS
THROWS OFF
BLOCKS OFF
SWEEPS OFF
COMBOS OFF
DARK FIGHTING ON
SWITCHEROO ON
UNLIMITED RUN ON
QUICK UPPERCUT RECOVERY ON
HYPER FIGHTING ON



THROWING DISABLED
BLOCKING DISABLED
SWEEPING DISABLED
COMBOS DISABLED
DARK KOMBAT
RANDPER KOMBAT
HYPER KOMBAT ENABLED
FAST UPPERCUT RECOVERY ENABLED
UNLIMITED RUN



En la pantalla donde aparece Start y Options, presiona la siguiente secuencia en el control 1:

B A ↓ ↓ ← A X B A B Y



Si lo ejecutas bien, aparece la opción extra "Scotts Stuff" para entrar a una pantalla en la cual puedes desactivar los agarres, defensas, barridas, combos, además puedes activar el DARK FIGHTING para jugar mientras no puedes ver nada, sólo cuando se conecta cualquier ataque; SWITCHEROO para que los jugadores cambien constantemente de peleador; UNLIMITED RUN para correr lo que quieras; QUICK UPPERCUT RECOVERY para recuperarte rápido después de conectar un Uppercut; HYPER FIGHTING para que la velocidad del juego se incremente y además ejecutas saltos mucho más grandes y ENABLE SHAO KAHN para jugar con Shao Kahn en el modo de 2 jugadores.

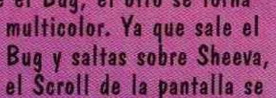




BUGS

En Ultimate Mortal Kombat 3, entra a la pantalla de "OLD TOURNAMENT" y tienes que ejecutar el RANDOM SELECT en ambos controles, esto puede ser justo al mismo tiempo o simultáneamente, ya que el objetivo es que el CPU esté seleccionando los peleadores más o menos al mismo tiempo. Ahora necesitas un poco de suerte para que el CPU seleccione cierta combinación en cualquiera de las 8 oportunidades, no es tan difícil si te fijas en las fotos, verás dos cuadros que no tienen la cara del peleador y sólo aparece la letra E, esto te indica que el CPU se confundió y que el turno del peleador que debería estar en el cuadro con la letra E es Sheeva (según el nombre), pero no vas a ver más gráficos basura y a partir de ahí, pueden pasar muchas cosas raras, por ejemplo, si con uno de los dos primeros peleadores sale el Bug, el otro se torna multicolor. Ya que sale el Bug y saltas sobre Sheeva, el Scroll de la pantalla se descuadra y tu personaje comienza a salir y aparecer en cualquier punto de la pantalla y los gráficos del fondo también se descuadran y si le ganas a Sheeva, el fondo se queda descuadrado, pero si le conectas golpes al oponente, se va corrigiendo poco a poco.











Utilizando a Reptile, réstale toda la energía a tu oponente, hasta que aparezca FINISH HIM o FINISH HER, para esto tienes que estar lejos, ejecuta un ORB pero lento (←← +YB) y después ejecuta rápido el movimiento de BABALITY (→→←↓+A) así justo cuando el oponente está volando por el golpe, se transforma en bebé y se queda flotando en el aire.



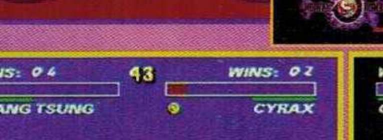
El siguiente bug nos lo mandaron Rafael y Carlos Molina L. y Daniel Esquer.

Primero escoge el modo de 4 player 2 on 2 Kombat y escoge a un Smoke en alguno de los equipos. Para mayor diversión, elige en un equipo a un Smoke y cualquier otro personaje y en el otro equipo a cualquier personaje y a Smoke; así podrás realizar este bug en cualquier round.



Ahora quítale su energía a Smoke de manera que quede en Danger. Aquí Smoke deberá realizar el poder de "Shadow" (Adelante, Adelante, Y) y el oponente deberá golpear a Smoke para eliminarlo mientras el poder está en ejecución (no importa si el poder te agarró o no).









Si salió el truco, escucharás pasos mientras la acción se lleva a cabo. Entonces, el personaje que salió podrá ejecutar nuevos poderes.

BUGS

O como esta secuencia:

Obviamente van a pasar cosas muy raras...

Trata de combinar este bug con los que ya hemos dado para que veas cosas más chistosas.

Utiliza a Noob Saibot y trata de eliminar al oponente de tal forma que termines colocándote el poder que lo inutiliza en el aire (puede ser un combo de agarre, golpe bajo y antes de que caiga lanzas el poder), después ejecuta el Babality, así logras que el oponente se transforme en bebé pero las gráficas van a estar brillando con el gráfico dañado.









1 KILLER INSTINCT GOLD



A pesar de toda la polémica que causó el juego de KIG, lo tenemos de cualquier forma en el primer lugar de popularidad este mes. ¿Ya descubriste Bugs para este juego?
En este número te presentamos unos bastante chistosos, para que de ahí comiences a investigar y descubras alguno bueno (y después nos lo mandes).

N64 / NINTENDO

2 SUPER MARIO 64

Y cuando creías que ya no había nada más qué decir de este juego, nosotros publicamos este mes algunos trucos chistosos que han descubierto lectores como tú, así como otros que hemos descubierto. Sin embargo, creemos que no son todos los trucos que tiene.

N64 / NINTENDO

3 ULTIMATE MORTAL KOMBAT



Tal como nos lo imaginábamos, ya comenzaron a aparecer los primeros Bugs para este juego y los que publicamos en este número sólo son algunos de los muchos que nos han llegado. ¿Ya te fijaste que los juegos que están en los 3 primeros lugares tienen Bugs que publicamos en este número?

SNES / WILLIAMS

4 DONKEY KONG COUNTRY 3



Después de una cesuda plática aquí en Club Nintendo, las opiniones siguen divididas respecto a este juego. Están los "puritanos" a los que ya no les gusta este título (porque ya no se parece en nada al primer Donkey) y los "Open mind" a los que les gusta porque tiene muchas cosas nuevas, que no se incluyeron en las anteriores versiones. ¡Quién nos entiende!

SNES / NINTENDO

5 BATTLE ARENA TOSHIDEN

Afortunadamente este juego no tiene Bugs (o no se los han descubierto), pero lo que sí tiene, es una buena cantidad de secretos que verás publicados en la sección de SOS en esta edición. Estos van desde cómo sacar a los personajes secretos para jugar con ellos, hasta algunos poderes especiales que no vienen en el manual.

GB / NINTENDO

6 STAR WARS -SHADOWS OF THE EMPIRE- — N64 / NINTENDO

7 WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY — N64 / NINTENDO

8 MAUI MALLARD — SNES / NINTENDO

9 PINOCCHIO — SNES / NINTENDO

10 DONKEY KONG LAND 2 — GB / NINTENDO

11 WAVE RACE 64 — N64 / NINTENDO

12 SIM CITY 2000 — SNES / NINTENDO

13 INTERNATIONAL SUPER STAR SOCCER DE LUXE — N64 / NINTENDO

14 STREET FIGHTER ALPHA 2 — SNES / NINTENDO

15 MORTAL KOMBAT TRILOGY — N64 / NINTENDO





SUPER N
ENTERTAINM

Aviso Oportuno

Marzo 1997

Nintendo

Viene de la página 29 *

El Super Nintendo ha revolucionado el mundo de los videojuegos que han brindado horas y horas de diversión y entretenimiento a miles de videojugadores. Ahora es el momento de completar tu colección, a continuación te presentamos algunas de las increíbles opciones que podrás encontrar con tu distribuidor autorizado Nintendo.

BATMAN FOREVER :
Acclaim
1o 2 jugadores simultáneos
Acción





Batman y Robin usarán su Batiequipo para derrotar a una increíble cantidad de enemigos a lo largo de 8 niveles y más de 60 escenas de acción interminable.



Batman Forever es un juego en el que pueden participar dos jugadores simultáneamente. A lo largo de la aventura se hace uso de la famosa tecnología del Motion Capture de Acclaim, la cual permite disfrutar de unas excelentes gráficas en render en las cuales podrás interactuar con los fondos.

Truco : En la pantalla donde puedes seleccionar entre "Training Mode" o "Normal Mode", presiona : ←↑←← A, B, Y.
Selecciona la opción de "Normal Mode", escoge la dificultad y presiona Start. Ahora selecciona tu personaje como normalmente lo harías y presiona Start para entrar en la pantalla del "Stage Select" o selección de nivel.



¿Te atreves a resolver los acertijos de Ridler ?

KILLER INSTINCT :
Nintendo
1o 2 jugadores simultáneos
Tournament Fighting



¡Incluye el Compact Disc KILLER CUTS ! (¡GUAU!)



Killer Instinct es sin duda uno de los mejores juegos de peleas en toda la historia del Super Nintendo, es el testimonio de una de la más fieles adaptaciones de un juego de arcadia al Super Nintendo. Combos, Ultras y Humiliations hacen destacar a este juego por su originalidad.

Truco : Para pelear con Eyedol debes seleccionar a Cinder y en la pantalla de "VS" mantén presionado → mientras presionas rápidamente GD, PD, GF, PM, GM, PF. (Respetando la configuración inicial de botones sería: L, R, X, B, Y, A.)



No te dejes humillar, ¡Consíguelo YA!

SUPER STAR WARS :
JVC
1 jugador
Acción/Aventura



Comienza tu aventura en el papel de Luke Skywalker, protagonista de la película La Guerra de las Galaxias en la cual está basado este juego. Desde tu planeta de origen hasta la destrucción de la Estrella de la Muerte, desarrolla diferentes habilidades para demostrar que tienes madera de Jedi y que tienes las agallas para derrotar al Imperio y al lado obscuro de la fuerza. Por cierto, la música del juego está realmente de ¡Película!





Truco : En cualquier parte del juego mientras mantienes presionados los botones A, B, X, Y, presiona Start y entrarás a la pantalla de Sound test, escucha la música y los sonidos, para salirte presiona Start. Repite varias veces esto y tal vez te conviertas en Jedi antes de completar tu entrenamiento.

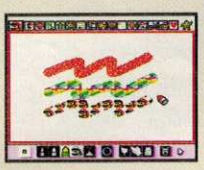


¡Que la fuerza te acompañe!

MARIO PAINT :
Nintendo
1 Jugador
Edutainment
Batería



¡Incluye Mouse y Mouse Pad de Nintendo!



Con Mario Paint, dibuja, pinta, anima y compón tu propia música. La imaginación es tu único límite ya que cuentas con una increíble gama de herramientas para lograr lo que quieras: El retrato de tu hermana, la música de una película o la animación de una caricatura. Además cuentas con la



Nintendo

Aviso Oportuno

Marzo 1997

opción de guardar un diseño en la memoria del cartucho.

Con Mario Paint todo existe, todo es real, todo es ¡Tuyo !



Tip : Deja correr la presentación y dale clic a la letra P, ponte muy buzo porque caerá una estrella que cruza la pantalla y más te vale contar con buenos reflejos para alcanzarla con otro clic, con esto provocarás una lluvia y no precisamente de agua, además cambiará la música.

¡Despierta al genio artístico que hay en ti!

CASTLEVANIA DRACULA X :
Konami
1 jugador
Acción
Password





Castlevania Dracula X es un título de acción al más puro estilo tradicional de los juegos de Konami. éste es último juego de la exitosa serie de los juegos de Castlevania en la que un Belmont, debe luchar un vez más contra las fuerzas malignas de Dracula en el interior del castillo de este famoso vampiro. El héroe se ayuda con una serie de armas especiales como son el "Agua Bendita" , el "Boomerang de cuatro aspas" o la "Daga" . Los niveles son muy variados y existe una buena gama de enemigos, además de que debes enfrentarte a un jefe al final de cada nivel y descubrir dos escenas alternas.



Tip: Para ayudarte a descubrir una de ellas, en el nivel 3. en el área de las columnas, déjate caer entre ellas para encontrar la primera escena alterna llamada: Nivel 4'

¿Crees estar a la altura del linaje de los Belmont para eliminar a Dracula ?



TOY STORY :
Disney Interactive
1 jugador
Acción





Toy Story está basado en la exitosa película del mismo nombre, diversión y variedad son los mejores adjetivos para este título ya que tu controlas a Woody, aquel vaquero de trapo y cuerda, con el que debes revivir prácticamente todas las escenas de la película y algunas de lo que "No se vio". Las gráficas son tan increíbles y los movimientos tan fluidos que creerás estar reviviendo el "filme". Gánate el respeto de los juguetes, rescatando a Buzz.



Truco : En el primer nivel párate en el segundo cajón de la mesita que tiene la caja de soldados, presiona hacia abajo durante cinco segundos aproximadamente hasta que la estrella de energía empiece a girar, con esto tienes acceso a cualquier nivel con sólo presionar Start y Select. Además de que cuentas con invencibilidad.

Con Toy Story, lánzate ¡Al infinito y más allá!

Traducción para papas (tú sabes...)



De niños a adultos



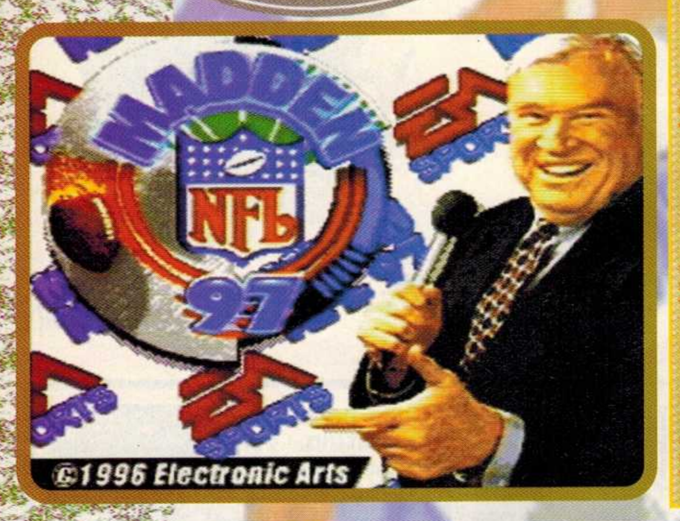
Adolescentes de 13 años en adelante



No extravíes esta información, pronto la estarás buscando.

* Si todavía no tienes tu SUPER NINTENDO, pasa a la página 29

INFORMACION SUPERNESESARIA



Es 4a. y Goal en la yarda 1 del equipo contrario, el tiempo se acaba, el marcador está 21-27 a favor de tu equipo. Todo mundo le agradece a Mike Teaman por haber interceptado ese pase en la zona de anotación y haberse escapado hasta la yarda 40 del equipo contrario cuando faltaban 48 segundos del último cuarto. También a él se le debe que el equipo esté a un paso de ganar por una diferencia mayor; pero ya que él anotó 3 touchdowns y 2 goles de campo, el coach decidió sacarlo ya del partido para que vaya planeando todo para el Super Bowl, el entrenamiento y la celebración de unos momentos.

Bueno, el chiste es que por fin entraste al campo para realizar la función de Quarterback y has recibido instrucciones de darle el balón a tu corredor de poder, para que éste pase sobre la línea de bloqueo, pero tú has decidido hacerla personal (al fin que ese Teaman no es el único que sabe hacer las cosas).

La bola ha sido centrada y has comenzado a correr. Estás a un pellizco de anotar, cuando ¡cuaz! has recibido un golpe tan fuerte que te tiró, pero afortunadamente estás dentro de la zona de anotación, ¡lo lograste! Te has levantado para festejar azotando el balón y... ¡un momento! ¿y el balón? ¡oh, no! ¡la bola la tiene el equipo contrario y va directo a tu zona de anotación!

El final ya te lo puedes imaginar, pero no te preocupes, ya que esto sólo ocurrió dentro del cartucho y no pasó a mayores, a menos que estés jugando con otros 4 amigos. En esta nueva versión, vamos a encontrar similitudes con las versiones anteriores y cosas nuevas.

En el menú principal tenemos la opción "Play Now", donde podrás jugar un partido de exhibición si no puedes aguantarte las ganas de comenzar. Obviamente, aquí eliges a los que equipos que van a enfrentarte, así como la longitud de los cuartos, uno de los 30 estadios, las condiciones del clima y si quieres que los jugadores sufran de fatiga. También puedes escoger si vas a utilizar en tu equipo la alineación que normalmente está integrada por los titulares o si vas a utilizar a jugadores que han sido integrados al equipo (de eso hablaremos más adelante).







Este título lo pueden jugar hasta 5 personas al mismo tiempo, algo que ya es típico de los juegos de EA Sports.

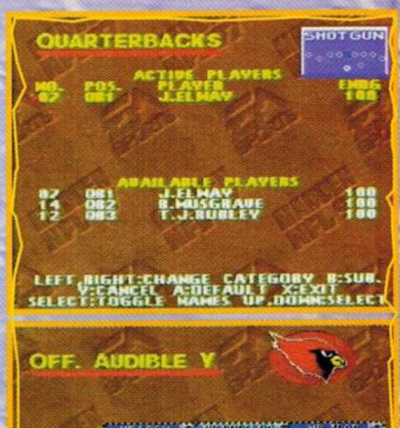


Antes de comenzar el partido, puedes llevar a cabo los últimos ajustes como sustituciones o cambio de jugadas de emergencia.

Esto último se refire a cuando escoges una jugada y el equipo contrario se ha colocado en una formación que podría interferir con tus propósitos, entonces cambias la jugada en la línea. Esta opción es conocida como "Audible" y



puedes hacer uso de ella presionando **A** cuando tu equipo está esperando a que el balón sea centrado. Tienes 3 posibles cambios (con los botones **A**, **B**, **Y**) así que será mejor que decidas bien qué jugada vas a tener.





Durante el partido ocurren ciertas situaciones como interferencias de pase, que un jugador esté sujetando a otro, jalones de máscara, rudeza innecesaria, etc. Todas estas situaciones ahora son castigadas en esta versión, ya que en las anteriores, lo único que se castigaba eran las salidas en falso. Cuando ocurran estas situaciones, tendrás que decidir si quieres aceptar rechazar el castigo, dependiendo de qué tanto te conviene (esto obviamente es cuando el equipo infractor no es el tuyo). Te recomendamos que tengas cuidado con las decisiones que tomes, porque podría ser que hayas llegado a la yarda 1 del otro equipo, después de ejecutar un excelente pase de más de 60 yardas y además el equipo enemigo haya cometido alguna falta y por no haber elegido bien, en vez de 1a. y Goal, tengas 4a. oportunidad y 3 por avanzar (basado en un hecho de la vida real).

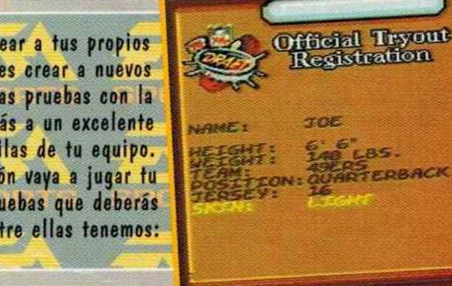


De repente estás realizando alguna jugada y al concluir ésta, se escucha una campanita. Esto quiere decir que has implantado un nuevo récord, el cual podrás ver al final del partido y presumir a tus cuates después.

El juego te permite hacer cambios de jugadores de un equipo a otro, como en las versiones anteriores, sólo que ahora el equipo tiene un presupuesto que cuidar, así que el cambio te puede salir algo carito, si quieres tener alguna super estrella contigo.

Dentro del juego, puede que exista una situación de gran tensión donde el tiempo se acabe y no tengas tiempo para escoger tu jugada. Aquí puedes hacer que tu equipo se forme de inmediato al concluir la jugada, para que el Quarterback azote el balón, todo el equipo realice la misma jugada que acaba de ejecutar o cambiar la jugada en la línea, utilizando una de las 3 que tengas en los "Audibles" (por eso es necesario que tengas bien seleccionadas tus jugadas desde antes del partido).

Pero también puedes crear a tus propios superestrellas. Puedes crear a nuevos jugadores y si pasas las pruebas con la máxima calificación, tendrás a un excelente atleta en las filas de tu equipo. Dependiendo de qué posición vaya a jugar tu personaje, serán las pruebas que deberás pasar. Entre ellas tenemos:



















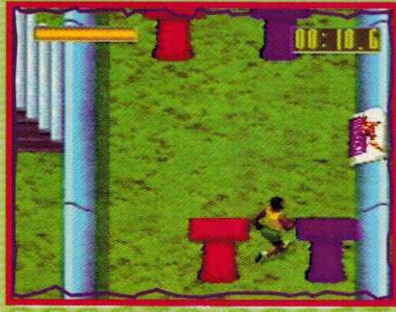




40 YARD DASH

Es una carrera básica de velocidad, donde tu personaje podrá ser calificado y de acuerdo con ello, obtendrá sus características.

OBSTACLE COURSE



Una carrera de obstáculos para determinar la habilidad de tu jugador a la hora de correr.



Esta prueba permite ver qué tan buen brazo tiene tu atleta.

PASSING RANGE DRILL

RB/RECIVER CATCH DRILL

¿Qué tal unos pasesitos contra los mejores defensivos de la NFL para ver si tienes buenas manos o sólo dedos de mantequilla?



Detén al corredor antes de que anote. No importa lo que pase, si no lo detienes tu calificación bajará y también tus habilidades.



DEFENSIVE BACK DRILL

10 YARD FIGHT DRILL

Tienes que correr 10 yardas hacia la zona de anotación para demostrarle al coach qué tan rápidas y fuertes son tus piernas.



PROTECT QB DRILL

Comenzarás rodeado por un círculo de defensas que están ansiosos por enterrar al mariscal de campo en el césped. Protégelo o si no, no saldrás de la banca.

RUSH QB DRILL

Demuestra qué tanto te simpatizan los Quarterbacks, burlando al defensa y pulverizando a ese odioso mariscal antes de 7 segundos.



Estas son algunas de las pruebas que deberás pasar para lograr tener al jugador perfecto y la ejecución en muchas de ellas, dependerá en qué atributos le hayas asignado a tu personaje como el peso y el tamaño. También puedes practicar estas pruebas antes para que logres mejores resultados.





Finalmente, bueno antes que eso, existe repetición instantánea que al igual que la versión anterior, puedes manipular para que la veas en el ángulo que más te guste. Ahora sí, finalmente existe algo conocido como "Code" que se rumora sirve para poder jugar con el mejor equipo de todos los tiempos. Este código lo obtienes al acabar el juego, o sea, al obtener el trofeo Vince Lombardi después de conseguir la victoria en el Super Bowl ¿crees poder obtenerlo?



Madden 97 es un muy buen juego de Football Americano, con estadísticas reales y actuales (al momento de escribir esto, en 10 años ya no) y que presenta nuevas jugadas. Las gráficas están hechas en modo 7 y en general es una mejora a las versiones anteriores. Muy recomendable para aquellos amantes de este rudo deporte.

NOTA: Select sirve para arrojar un pase hacia fuera del campo en situaciones de peligro y para realizar patadas cortas.



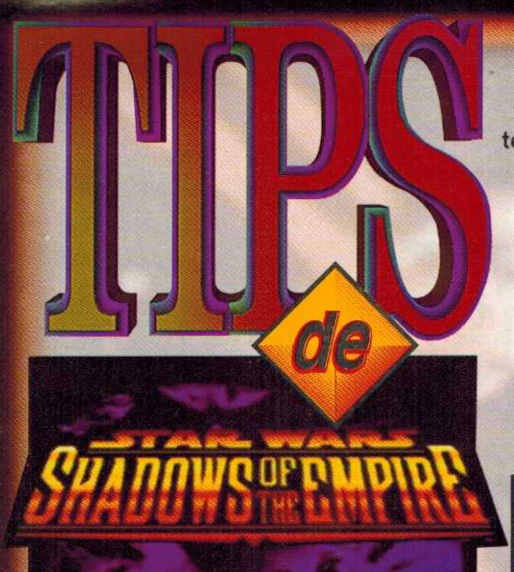






	 A	 B	 X	 Y	 L	 R
Patadas	Cambiar jugada (Audible) Mover a los jugadores a la derecha, después del cambio de jugada.	Preparar la barra. ↔ para apuntar Patear Mover a los jugadores a la izquierda, después del cambio de jugada.	Engaño de centro.	Regresar a la posición original, después del cambio de jugada.		
Antes del Centro (Defensiva)	Cambio de jugada Seleccionar nueva jugada	Seleccionar jugador	Seleccionar jugador Cancelar cambio de jugada		Mover a los profundos	Mover a los profundos
Antes del Centro (Ofensiva)	Cambio de jugada Seleccionar nueva jugada	Seleccionar jugador (para 2,3,4 ó 5 jugadores Centrar la bola Seleccionar nueva jugada	Seleccionar jugador (más de un jugador en el equipo Engaño de centro Cancelar cambio jugada	Seleccionar nueva jugada		
Defensiva		Controlar al jugador más cercano a la bola	Brincar y levantar los brazos	Lanzarte		
Ofensiva (Corrida)	Dar un giro	Incremento de velocidad	Saltar	Lanzarte Hacer que el QB se deslice	Lateral al compañero más cercano	
Ofensiva (Pase)	Dar un pase	Hacer que aparezcan las letras de los receptores Dar pase	Dar pase	Dar pase	Dar pase Lateral (antes de que aparezcan las letras de los receptores)	Dar pase
Ofensiva (Recibiendo pase)	Dar un giro	Controlar al jugador más cercano a la bola	Brincar y levantar las manos	Lanzarte		

TIPS de



Ahora te damos la ubicación de los CHALLENGE POINTS de este excelente título para el Nintedo 64. ¿Para qué? pues una vez que termines el juego y hayas tomado todos los Challenge Points podrás tener acceso a una pantalla en la que hay varios trucos muy curiosos y que hasta donde sabemos, no se activan de otra forma. Los trucos que aparecerán varían dependiendo la dificultad en la que juegas. Esta lista sirve para cualquier nivel de dificultad.

BATTLE OF HOTH



3 Challenge Point

STAGE 3



Challenge Point 1

Este es bastante obvio, tienes que destruir al AT-AT Walker con solo usar el cable alrededor de sus patas para tirarlo y así obtienes el primer Challenge Point.



STAGE 4

Challenge Point 2 y 3

Aquí nuevamente tienes que eliminar a los AT-AT Walker, utilizando el cable alrededor de sus patas hasta tirarlos, así obtienes los siguientes dos Challenge Points.



10 Challenge Point



ESCAPE FROM ECHO BASE

STAGE 1





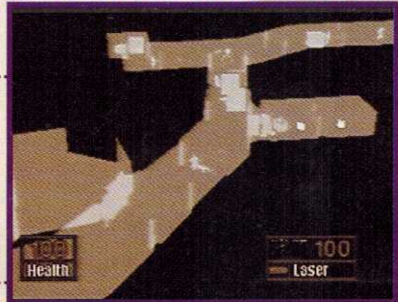
Challenge Point 1

Al comenzar la escena, avanza hasta donde escapa la nave, después continúa por el pasillo de la derecha y avanza hasta llegar a una puerta metálica, pasando hay un cuarto con un cilindro rojo, justo enfrente de él está oculto el primer Challenge Point; para abrir la compuerta utiliza el botón R.

STAGE 1

Challenge Point 2







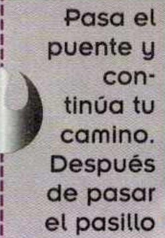




Challenge Point 3

Sigue avanzando por el pasillo donde está el Challenge Point 2, hasta donde se divide en dos el camino; continúa por la derecha y antes de cruzar el puente metálico, a la derecha está el Challenge Point 3, sólo avanza hacia el pequeño hueco pegado al pared, pero ten cuidado de no caer al vacío.

Challenge Point 4



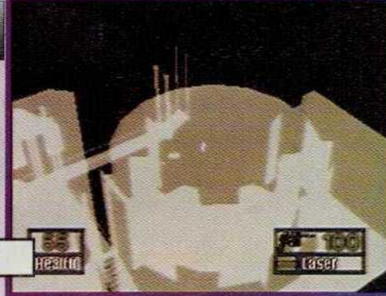


Pasa el puente y continúa tu camino. Después de pasar el pasillo obscuro sales, a una zona donde tienes que avanzar por un pequeño pasillo, sigue el camino de la derecha, pero antes tienes que eliminar a cuanto enemigo esté por ahí para evitar problemas. Al final de camino está el Challenge Point 4, ahora ya te puedes regresar para seguir por el camino de la izquierda y llegar al Stage 2.





STAGE 2



Salte del elevador y continúa por el pasillo hasta salir; antes de subir por las escaleras, salta a la estructura que está a la derecha y avanza por toda la orilla hasta llegar del otro lado donde está oculto el Challenge Point 5.

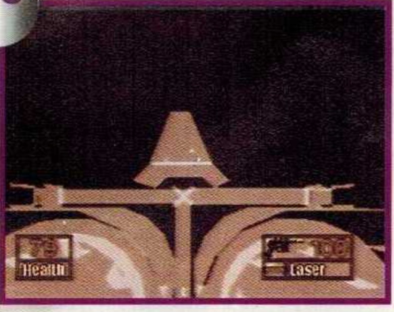
Challenge Point 5



Challenge Point 6



Ahora sí, sube por las escaleras y sin titubeos salta hacia el frente justo donde el pasillo se divide en dos, así alcanzas un cuarto donde en una de sus esquinas está el Challenge Point 6.



79 Health 100 Laser



Challenge Point 7





Antes de entrar al elevador avanza hacia el fondo por donde tienes que escapar; más o menos a la mitad del pasillo debes saltar hacia un pequeño lugar en la estructura de la izquierda, de ahí avanzas todo alrededor de la estructura saltando en esos pequeños lugares como si fueran escalones, en la parte de abajo está el Challenge Point 7 y una vida extra, valió la pena arriesgarte.

Continúa avanzando hasta pasar del otro lado de los cuartos metálicos, avanza por el pasillo de hielo y pasando una puerta metálica a tu izquierda, verás un grupo de cuatro pequeños bloques a tu derecha, destrúyelos ya que tapan el paso a un pequeño cuarto donde está el segundo Challenge Point.









Challenge Point 8

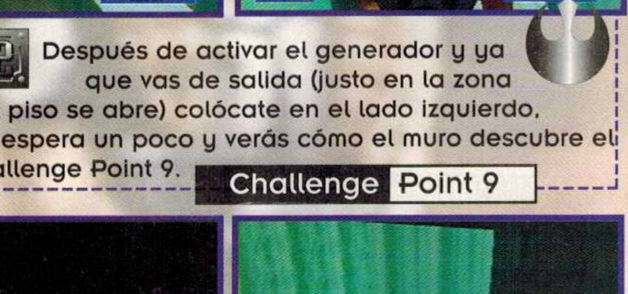
STAGE 2



Antes de subir, salta hacia la estructura que está a la derecha, porque del otro lado está una vida extra y el Challenge Point 8, ahora sí regresa por donde bajaste.



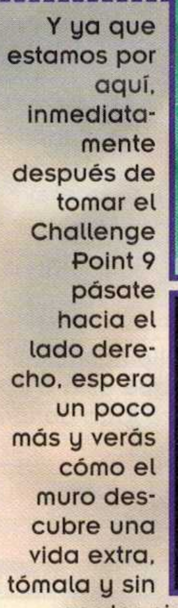




STAGE 2

Después de activar el generador y ya que vas de salida (justo en la zona donde el piso se abre) colócate en el lado izquierdo, espera un poco y verás cómo el muro descubre el Challenge Point 9.

Challenge Point 9



Y ya que estamos por aquí, inmediatamente después de tomar el Challenge Point 9 pásate hacia el lado derecho, espera un poco más y verás cómo el muro descubre una vida extra, tómala y sin perder ni una centésima de segundo avanza y salta para alcanzar la salida.



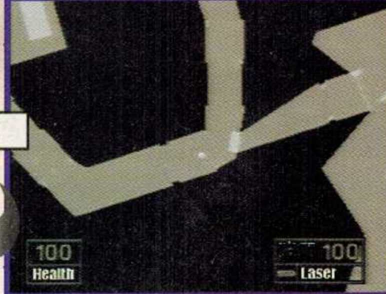




STAGE 2

Challenge Point 10

Después de eliminar al AT-ST continúa por el corredor hasta llegar a donde hay cuatro bloques pequeños, destrúyelos para abrirte camino hacia donde está el Challenge Point 10; para tomarlo es necesario que saltes de la zona azul claro hacia el Challenge Point.





6 Challenge Point

THE ASTEROID FIELD

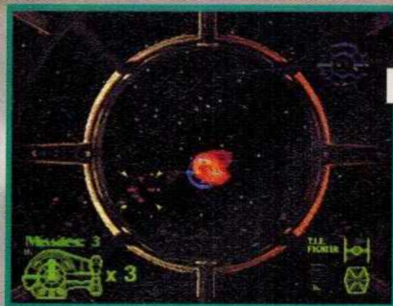
Challenge Point 1





Constantemente tienes que estar revisando a tu alrededor hasta localizar un asteroide rojo brillante, dispárale repetidamente para destruirlo, ya que se regenera, al acabar con él obtienes el primer Challenge Point.

Challenge Point 2 al 6



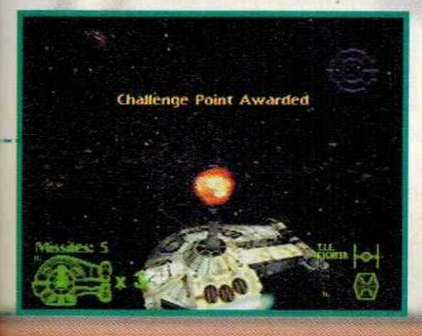
Poco te podemos decir para los demás Challenge Point, ya que salen otros 5 asteroides brillantes de los cuales obtienes los siguientes Challenge Points, lo que debes tomar en cuenta, es que los asteroides rojos salen más o menos continuos y también puede pasar que los asteroides normales no te dejen ver a los rojos, por lo cual tienes que equilibrar tu atención entre los enemigos y estar checando a tu alrededor para buscar los asteroides rojos.









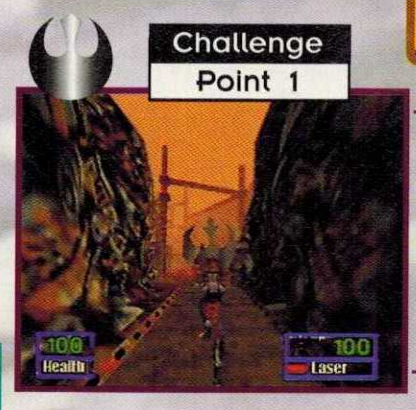


ORD MANTELL JUNKYARD



12 Challenge Point

Challenge Point 1



Desde el comienzo tienes que estar muy atento, ya que después de que desaparece la introducción no te muevas del centro de la plataforma y prepárate a saltar para tomar el primer Challenge Point.

Challenge Point 2

En cuanto tomes el primer Challenge Point muévete un poco hacia la izquierda, de tal forma que quedes entre el centro de la plataforma y la orilla izquierda, ahora prepárate para saltar una especie de marco de acero y así tomar el segundo Challenge Point.



Challenge Point 3



Después de tomar el segundo Challenge Point cuenta ese marco de acero y después de saltar 3 marcos más colócate en la orilla derecha de la plataforma, mantente atento para saltar el quinto marco de acero y tomar el tercer Chanllenge Point.



Después de tomar el tercer Challenge Point, salta tres marcos de acero más y colócate en la orilla izquierda para pasar agachado el siguiente marco y de paso tomar la vida extra.





Más adelante aparece otra plataforma al frente y poco después tienes que pasarte a otra plataforma a tu derecha donde hay una vida extra.



Challenge Point 4

Más adelante te alineas con un vagón, elimina al enemigo que está dentro y salta hacia el vagón para tomar el Challenge Point que está dentro.



Después de tomar el Challenge Point 4 continúa avanzando, deja que pase una plataforma a tu izquierda y en la siguiente plataforma a la izquierda elimina al enemigo porque hay una vida extra, pero tómala rápido porque la vía de la izquierda se termina, así que en cuanto se nivelen las dos vías, salta de regreso a la plataforma de la derecha.





Challenge Point 5

Antes de que empieces a subir mantente al centro, ya que justo cuando pasas un muro gigantesco, tienes que saltar para tomar el Challenge Point 5, pero necesitas ver detenidamente, ya que el Challenge Point se confunde un poco por el fondo.



Challenge Point 6



Más adelante un tren se colca frente a ti, salta hacia él y al final y dentro del primer vagón está el Challenge Point 6.

Challenge Point 7



Después de tomar el Challenge Point 6 salta al siguiente vagón, sube por las escaleras y regresa por la orilla, ya que en la parte de atrás está el Challenge Point 7, no necesitas saltar, sólo corre hacia él y después de tomarlo, cuidate de no caer fuera del vagón.

Regresa y avanza al tercer vagón y antes de bajar por las escaleras, avanza por la orilla y salta para tomar la vida extra que está casi al final del vagón.



Challenge Point 8

En el último vagón de esta parte, elimina primero a los enemigos para después saltar sobre el pequeño muro y de ahí saltar otra vez para alcanzar el Challenge Point 8.





Challenge Point 9

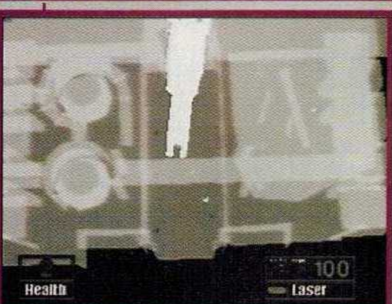
Antes de saltar al último tren, en la orilla derecha del vagón, encuentras el Challenge Point 9, pero no pierdas mucho tiempo, ya que tienes que pasar del otro lado para saltar al último tren.

Challenge Point 10

Ya que te estés enfrentando al jefe, del lado izquierdo tienes que subir por la tabla hasta llegar al Challenge Point 10.







Challenge Point 11 y 12

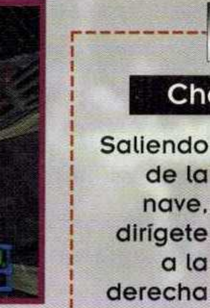
Mientras te enfrentas al jefe, trata de dejarlo por donde está el Challenge Point 10, mientras tú te vas hacia el lado derecho y te subes por el pasillo que rodea al tanque, dentro de él está el Challenge Point 11, abre la compuerta presionando R y otra vez sube, ya que dentro del otro tanque está el Challenge





Point 12, ahora sí encárgate del IG-88.





STAGE 1

Challenge Point 1



Saliendo de la nave, dirígete a la derecha y salta sobre la roca que está cerca de la nave, para que de ahí saltes a la parte de arriba (de la nave) donde está el primer Challenge Point.

STAGE 1

Challenge Point 2

Después continúa avanzando y pasando las dos cuevas que están en el muro de la izquierda, te encuentras un camino hacia la derecha que se separa de la orilla de la montaña; sigue el pasillo angosto y salta como se ve en la foto para subir por las rocas que parecen escalones, arriba encuentras el segundo Challenge Point.



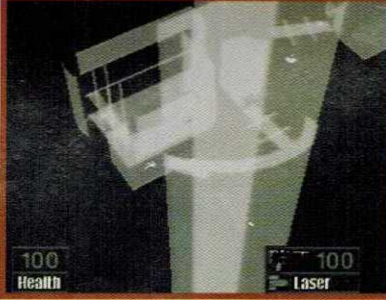




Después de tomar el Jetpack, regresa hasta el primer puente antes del Challenge Point 3 y mira hacia abajo para que veas la ubicación de una vida extra que puedes tomar si te arrojas al vacío y utilizas el Jetpack hasta que estés a la altura de la vida extra.



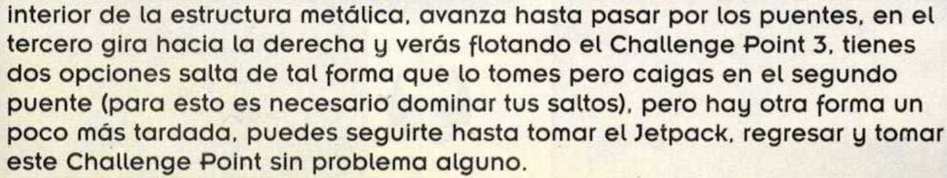




STAGE 1

Challenge Point 3





Poco después de pasar al interior de la estructura metálica, avanza hasta pasar por los puentes, en el tercero gira hacia la derecha y verás flotando el Challenge Point 3, tienes dos opciones salta de tal forma que lo tomes pero caigas en el segundo puente (para esto es necesario dominar tus saltos), pero hay otra forma un poco más tardada, puedes seguirte hasta tomar el Jetpack, regresar y tomar este Challenge Point sin problema alguno.



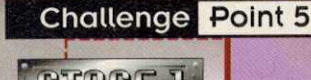
Challenge Point 4

STAGE 1

Después de tomar el Jetpack, vuela y en la azotea de la torre está el Challenge Point 4 junto con 20 puntos de energía y un Pulse Cannon Ammo Pack.







Challenge Point 5

STAGE 1



Del punto donde tomaste el Jetpack, avanza a la primera columna de roca, de ahí voltea hacia derecha y hacia arriba para que ubiques el Challenge Point, necesitas tener el 100% del Jetpack para que alcances a tomar el Challenge Point 5 y después aterrizar sin problemas en la columna de roca que está un poco más adelante.





Challenge Point 6

Antes de tomar el tipo transportador (que llamas activando el switch), utilizando el Jetpack baja justo al frente de la entrada, ya que abajo hay un pequeño hueco donde se encuentra el Challenge Point 6 y además puedes llenar tu energía.





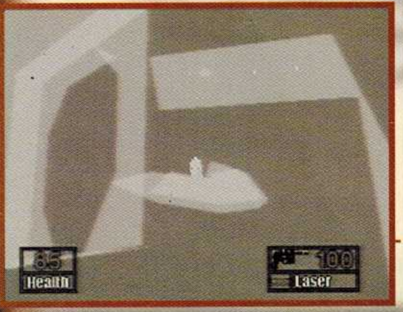
STAGE 2





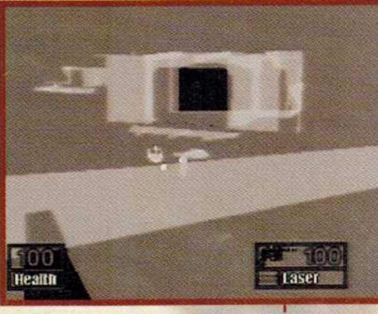
Poco después, avanza en el transportador y al salir de la caverna, prepárate porque en un pequeño lugar que está arriba a la izquierda está el Challenge Point 7 y necesitas volar hasta alcanzarlo.

Challenge Point 7





Challenge Point 8



Antes de enfrentarte al AT-ST, vuela hacia el lado contrario, pero necesitas el 100% del Jetpack para cruzar del otro lado del cañón, donde está el Challenge Point 8.



Challenge Point 9



Justo después de eliminar al AT-ST, se abre un lugar y un paneo de cámara te indica dónde está el evidente Challenge Point 9.

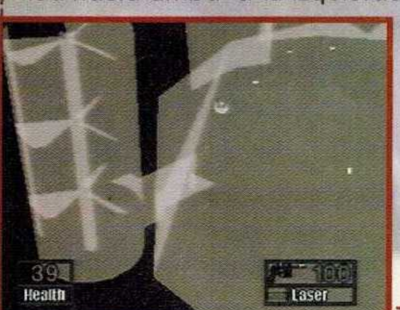


Challenge Point 10

Más adelante en la zona de ventiladores, avanza hasta donde están tres en forma horizontal, al bajar ahí toma el Challenge Point 10 que está entre el segundo y el tercero, pero cuídate de las aspas.

Challenge Point 11

Al salir de la zona de los ventiladores, voltea hacia arriba a la izquierda para que ubiques el Challenge Point 11, tómalo con ayuda del Jetpack, pero antes elimina a todos los enemigos, sobre todo los que están en lo alto de las rocas.





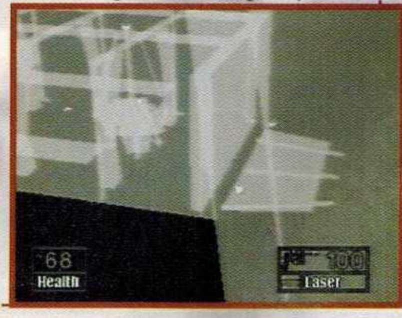
Challenge Point 12

Al tomar el segundo transporte que elimina a los enemigos que están a tu alrededor, prepárate a saltar para tomar el Challenge Point 12 que te encuentras más o menos a la mitad, si no lo tomas no te preocupes, ya que puedes regresar para intentarlo de nuevo ya sin la presión de los enemigos.

Challenge Point 13

Continúa avanzando hasta encontrar la nave que está en el segundo hangar, justo arriba está el Challenge Point 13, utiliza el Jetpack para volar y alcanzarlo, por cierto, del otro lado de la puerta está otro Challenge Point.





Challenge Point 14

Al enfrentarte con Boba Fett, utiliza el Jetpack para bajar hasta la base de la columna en donde está él y de ahí continúa bajando hasta llegar a la puerta del hangar donde está la nave, justo en la plataforma está el Challenge Point 14 y una vida extra.

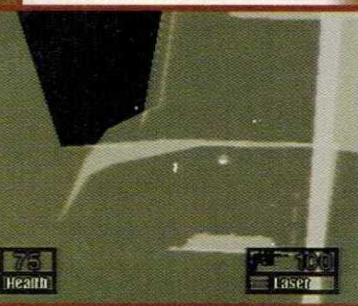




Challenge Point 15

Después de tomar el Challenge Point 14 sube a la base de la columna y rodéala, ya que del otro lado está el Challenge Point 15, ahora ya puedes ir por el Jefe.







MOS EISLEY AND BEGGAR'S CANYON

12 Challenge Point

Y ya que estamos por aquí, puedes subir hasta lo más alto de los muros donde encuentras una vida extra.





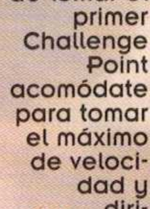
Challenge Point 1



Justo al llegar a la primer rampa, tienes que saltar de tal forma que tomes un ligero ángulo a la derecha, ya que debes caer sobre el borde, avanzar por arriba y poder tomar el Challenge Point 1.









Después de tomar el primer Challenge Point acomódate para tomar el máximo de velocidad y dirigirte hacia la plataforma que está enfrente y así tomes la vida extra.

Challenge Point 2



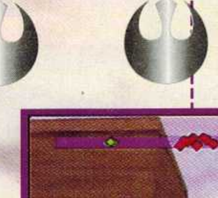
Continúa avanzando hasta acercarte a la nave que se estrelló, toma el camino de la izquierda y así fácilmente puedas tomar el Challenge Point 2.





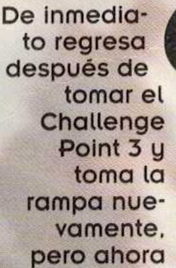
Challenge Point 3



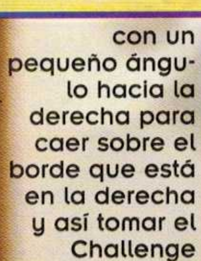


Ahora, la siguiente rampa tómala a una velocidad aceptable y recto para que tomes el Challenge Point 3 que está flotando frente a la rampa.

Challenge Point 4



De inmediato regresa después de tomar el Challenge Point 3 y toma la rampa nuevamente, pero ahora con un pequeño ángulo hacia la derecha para caer sobre el borde que está en la derecha y así tomar el Challenge Point 4.







Al acercarte al túnel, prepárate para dar un giro a la derecha, entrar a un angosto pasillo y al final está el Challenge Point 5.

Challenge Point 5



Challenge Point 6

Después de tomar el quinto Challenge Point (antes de salir del pasillo), toma el camino de la izquierda, para después girar otra vez a la izquierda y al final del pasillo está el Challenge Point 6, o sea justo del otro lado del edificio.





Challenge Point 7

Ahora sí, atraviesa el túnel y antes de llegar a la estructura de color rojizo, gira a la izquierda





para poder tomar el Challenge Point 7 que está oculto en un pequeño hueco.



Challenge Point 8



Pasando la nave que despega, vas a ver un edificio grande y el camino es por la izquierda, pero sigue derecho y al topar con pared, da una vuelta en "U" hacia la derecha, regresa por el pasillo que está debajo del edificio y después da un giro a la izquierda para encontrar el Challenge Point 8, que está ubicado como el Challenge Point 6.





Challenge Point 9

Este es el único Challenge Point con un icono diferente (que tal vez no lo notes mucho), es una especie de "cabeza de conejo" te preguntarás por qué. Realmente no lo sabemos, pero lo que sí sabemos es que la forma es la misma de un personaje llamado Max, que obviamente es un conejo que trabaja junto con otro personaje como investigadores independientes. Todo esto pasa en un singular comic de Lucas Arts llamado Sam & Max, del que posiblemente salgan las caricaturas (en TV) sólo con los vecinos del norte, por el momento.





Ahora avanza sin perder tiempo, ya que el siguiente Challenge Point está fuera de la ciudad, en cuanto veas una especie de torre, es que ya te acercas a la salida y al salir a un área abierta regrésate y justo en la torre está el Challenge Point 9.









Challenge Point 10





Continúa avanzando y trata de no perder velocidad, ya que justo al centro de un pozo (que te encuentras más adelante) está el Challenge Point 10, pero recuerda que si no vas a una velocidad considerable no alcanzas a llegar del otro lado.

Challenge Point 11



Después continúa avanzando y el Challenge Point 11 está en una posición similar al anterior (sobre un pozo que te encuentras en el camino) y para tomarlo necesitas avanzar a gran velocidad o quedas atrapado.

Challenge Point 12

Este Challenge Point está casi hasta el final, o sea que después de pasar un pequeño túnel prepárate, ya que cuando te acerques al siguiente, tienes que avanzar por cualquiera de los caminos de los lados, para que al llegar al túnel pases por arriba que es donde está el Challenge Point 12, esto no es fácil así que debes practicarlo.







103.-MARIO KART 64

Para resolver este reto, tan solo te tienes que convertir en un fanático de este excelente título y demostrar con tu récord que eres de los más rápidos, así que mándanos tus mejores retos de la pista Mario Circuit.



Respuesta al Reto 101 Super Mario 64



Para lograr la foto que te mostramos, no era tan difícil, ya que necesitas poner en práctica un truco que ya te dimos con anterioridad. En la escena TINY-HUGE ISLAND entra por la estrella 3 (o sea RAMATCH WITH KOOPA THE QUICK) ejecuta un salto largo de tal forma que apenas y pases cerca de él, e inmediatamente ejecuta un salto igual de tal forma que vayas a caer al agua, si lo haces correctamente, cuando salgas del agua aparecen los diálogos como si estuvieras pegado a él, ahora acepta el reto y sólo tienes que llegar al otro lado de la montaña por el camino contrario al que normalmente tomas y no tienes que apresurarte ya que Koopa the Quick nunca llega (y por el tiempo te darás cuenta), esto es sólo un bug muy chistoso, recuerda que la jugada inicial no es tan fácil y necesitas algo de práctica para dominarla.









RESPONDIERON EL RETO

César Andrés de la Cruz
Antonio Nieto C.
Ocesse Tellebes
J. Angel Cuevas B.

NOTA: En el reto pasado de Tetris Attack, faltó especificar que es en la versión para Game Boy, por lo que les pedimos mil disculpas a los que buscaron la escena en el cartucho de SNES, ahora damos un mes más para resolver este reto, así que la respuesta aparecerá en el mes de mayo.



Donkey Kong Country 3
Dixie Kong's Double Trouble!

Recuerda que no hay cómo terminar los juegos sin necesidad de los típicos códigos que te facilitan todo, pero si esto te suena a Kranky, puedes ejecutar la siguiente secuencia en el archivo en que quieras dar accceso a los códigos y la secuencia es:

L, R, R, L, R, R, L, R, L, R



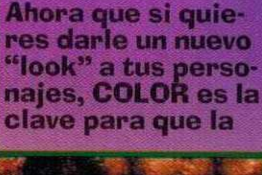
Si lo ejecutas correctamente se escuchará que Dixie llora y el nombre que pusiste en el archivo se borra (sólo en lo que introduces el código), ahora introduce la clave que quieras de los que están aquí, o intenta descubrir uno propio, pero eso si, mándalo de volada a Club Nintendo.



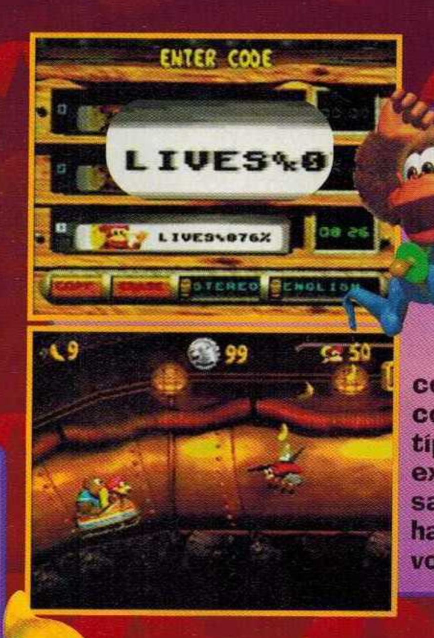
Con este código el juego te salvará tu avance automáticamente cada vez que termines un nivel, así que olvídate de la preocupación de ir amenudo con Wrinkly.



Ahora que si quieres darle un nuevo "look" a tus personajes, COLOR es la clave para que la ropa de Dixie y Kiddy cambie de color como ves en la foto.





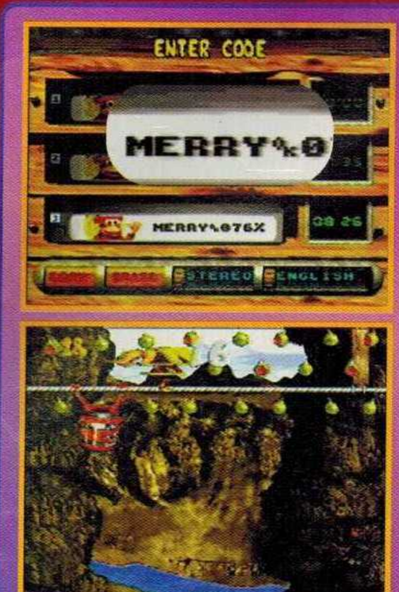


Si tu problema son las vidas, ya no te preocupes porque con este código comienzas con las típicas 50 vidas extras y como sabes lo puedes hacer en un archivo ya avanzado.



Para el Sound Test la clave es Music y así entras a una pantalla especial donde puedes escuchar cualquiera de los fondos musicales del juego, si ves una pequeña raya en la foto es que la cinta ya está rayada.



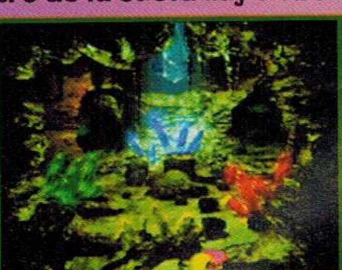


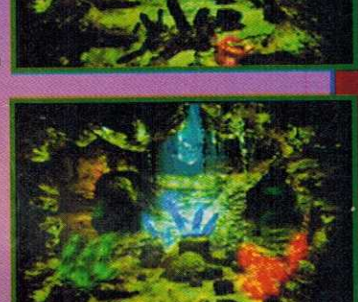
Esta clave está un poco fuera de tiempo, pero como es fácil de recordar tal vez te sirva para la próxima navidad, ya que sirve para darle ciertos detalles navideños al juego como el que en lugar de estrellas en los bonus, ahora son esferas navideñas y la música muy de acuerdo con las fechas decembrinas.





Realmente te quieres ahorrar trabajo, pues éste es el código adecuado para los que dicen que terminan no sé cuántos juegos, pero nunca dicen que lo hacen con trucos como este (¡Qué dramático!), bueno concretando, el truco sirve para que puedas entrar a una cueva detrás de la cascada que está arriba a la izquierda de donde comienzas el juego. Dentro de la cueva hay un bonus donde tienes que seguir la secuencia de los cristales con los botones tipo "Fabuloso Fred" y así obtienes la miserable cantidad de 85 monedas.









Qué tal si ahora vemos un truco para elevar la dificultad, no de una forma muy marcada, más bien con pequeños cambios, lo mejor será que tú mismo la cheques.



EL siguiente código es para borrar los mejores récords de tiempo.

Esto sí es todo un reto, ya que si piensas que con el 100% ya tienes todo, pues no es así, ni con el 101%, 102% ó 103%, ya que puedes llegar a obtener hasta 105% si juegas y terminas el cartucho introduciendo esta clave previamente.

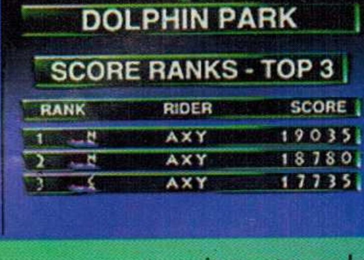


WAVE RACE 64

MEJOR PUNTAJE



Al jugar en Stunt Mode, tienes que ejecutar tu pirueta y justo al terminar, rápido tienes que presionar Start para poner pausa, si lo haces correctamente todos los sonidos se detienen excepto la voz del anunciador ("I CAN DO THAT!" o "WHAT A GREAT STUNT!"), una medida que funciona, es justo cuando tocas el agua; la idea es que pongas pausa un instante en lo que el locutor comienza a hablar, con esto acumulas puntos extras con lo que fácilmente rompes récords, ahora sólo es cuestión de perfeccionar todos tus saltos con esta técnica.







MISMO COLOR



Pero si lo que quieres es que ambos jugadores tengan el segundo color por default, la jugada es la siguiente: Primero con el control 1 decide qué jugador es el que van a usar en Vs Mode y asegúrate que el segundo jugador está junto al piloto que van a seleccionar; ahora se tienen que coordinar, de tal forma que el jugador 1 tiene que presionar arriba (en el control análogo o digital) más el botón de Start, mientras el jugador 2 presiona derecha (o izquierda) más el botón Start. Esto tiene que ser muy rápido y perfectamente coordinado, si lo ejecutan bien, los dos jugadores comienzan con el mismo color o sea el que normalmente tiene el segundo jugador .

Este es un truco curioso para que al jugar en 2-Player Mode, ambos jugadores tengan el mismo color. Primero con el segundo control decide qué jugador es el que van a usar en Vs. Mode y asegúrate que el primer jugador está junto al piloto que van a seleccionar; ahora se tienen que coordinar de tal forma que el jugador 2 tiene que presionar arriba (en el control análogo o digital) más el botón de Start; mientras el jugador 1 presiona derecha (o izquierda) más el botón Start, esto tiene que ser muy rápido y perfectamente coordinado, si lo ejecutan bien los dos jugadores comienzan con el mismo color.



WAVE RACE 64

WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY

JUGADORES INVISIBLES

Durante el juego presiona el botón de Start para poner pausa, selecciona **REPLAY** de entre las opciones, ahora presiona el botón **L** o **R** para seleccionar los jugadores y entonces flashean cuando los seleccionas, debes presionar el botón **Z** mientras estén invisibles y así logras que permanezcan sin poder verlos, esto lo puedes hacer para que todos se hagan invisibles (algo bastante loco ¿no?).





CON 2 JUGADORES en PRACTICE

Es necesario dos o más controles, en el menú principal coloca el cursor en **PRACTICE** presiona (y déjalo así) el **botón A** en cualquiera de los controles (vamos a suponer que es el control 1), entonces al pasar a la siguiente pantalla, coloca el cursor en la opción que desees y con el otro control presiona el **botón A**, así logras jugar en este modo de juego con dos jugadores.





MODIFICA LOS JUGADORES



Si quieres hacer que pasen cosas raras con tu juego, selecciona **SETUP** en el menú principal y después entra a la pantalla de **OPTIONS**. Ahora presiona y mantén presionado el **botón de Arriba, Abajo o Izquierda** de los botones **"C"** para después presionar el **botón R**, entonces aparece en la base de la pantalla **SPECIALS** y 16 dígitos; tú puedes cambiar algunos de los números de cero a uno manteniendo presionado uno de los **botones "C"** y presionando el **botón R** (Checa los siguientes códigos).







Con este código los jugadores se achaparran y las voces se agudizan. Estos dígitos se modifican al dejar presionado el **botón de Arriba** de los **botones "C"** y después presionar el **botón R.**

000010



110000

Si quieres que la cabeza de los jugadores sea pequeña, este es el código que debes utilizar. Estos dígitos se modifican al dejar presionado el **botón de Abajo** de los **botones "C"** y después presionar el **botón R.**

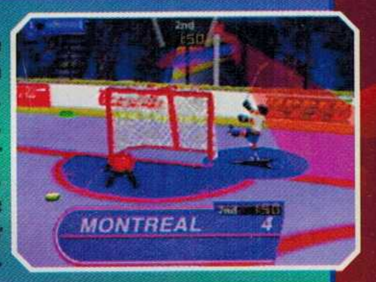
000001

Este código es lo contrario del primero, o sea que los jugadores se alargan y las voces se escuchan más graves. Estos dígitos se modifican al dejar presionado el **botón de Arriba** de los **botones "C"** y después presionar el **botón R.**



101010

Utiliza este código para jugar con pequeños jugadores, además las voces son agudas. Estos dígitos se modifican al dejar presionado el **botón de Abajo, Arriba e Izquierda** de los **botones "C"** y después presionar el **botón R.**



100000



Pero si lo que quieres es que las cabezas de los jugadores sean grandes, utiliza cualquiera de estos códigos. Estos dígitos se modifican al dejar presionado el **botón de Abajo** de los **botones "C"** y después presionar el **botón R.**

010000

010110

Para que los jugadores aparezcan tamaño familiar y con cabeza grande (además de escuchar las voces graves) utiliza este código. Estos dígitos se modifican al dejar presionado el **botón de Abajo, Arriba e Izquierda** de los **botones "C"** y después presionar el **botón R.**

110110

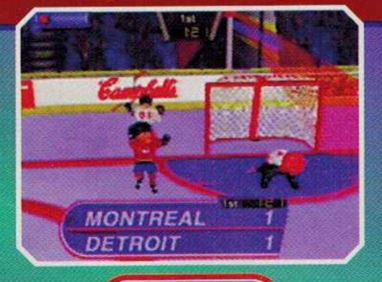
Ahora que si quieres mucho músculo y poco cerebro, este es el código (además las voces se escuchan en tonos graves). Estos dígitos se modifican al dejar presionado el **botón de Abajo, Arriba e Izquierda** de los **botones "C"** y después presionar el **botón R.**





000101

Esta clave es para jugadores gigantes y además las voces se escuchan en tonos graves. Estos dígitos se modifican al dejar presionado el **botón de Abajo, Arriba e Izquierda** de los **botones "C"** y después presionar el **botón R.**



011001

Esta clave es para que los jugadores sean pequeños, pero sus cabezas sean grandes.Estos dígitos se modifican al dejar presionado el **botón de Abajo, Arriba e Izquierda** de los **botones "C"** y después presionar el **botón R.**



Con esta clave los jugadores son pequeños y las cabezas son aún más pequeñas y aparte las voces son agudas. Estos dígitos se modifican al dejar presionado el **botón de Abajo, Arriba e Izquierda** de los **botones "C"** y después presionar el **botón R.**

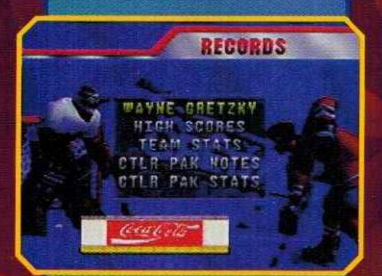
111010

Con esta clave los jugadores son chaparros y con la cabeza grande, además las voces son agudas. Estos dígitos se modifican al dejar presionado el **botón de Abajo, Arriba e Izquierda** de los **botones "C"** y después presionar el **botón R.**

010010



ANUNCIOS



Mientras estés en la pantalla de **PRACTICE, RECORDS** o **SETUP** presiona el **botón Z** para que crucen por la pantalla los mensajes de los anunciantes que están en este cartucho (ojalá y se mochen).

CREDITOS

Si quieres ver los créditos del juego sin perder tiempo, presiona repetidamente cualquier botón hasta que aparezca 3D HOCKEY en la parte superior de la pantalla, que es donde aparecen los créditos con la foto de los programadores y demás personal.



PELEA

Entra a la pantalla de **OPTIONS**, mantén presionado el **botón L** y ejecuta la siguiente secuencia en los **botones "C", Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Abajo, Arriba, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Derecha, Izquierda, Derecha** y por último **Izquierda,** recuerda que esto es en los **botones "C"**. Si lo haces correctamente, aparece abajo de la pantalla **SPECIALS**, ahora si tú eres tan pacífico tendrás que quitarte los guantes, para darle su merecido al oponente constantemente.



WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY

CREA TU PROPIO EQUIPO



En la pantalla de **OPTIONS** mantén presionado el **botón L** y presiona en los **botones "C"** el **botón de Abajo** 2 veces, entonces presiona el **botón de Arriba** 2 veces, presiona el **botón** de **Abajo** 2 veces más, presiona el **botón** de **Derecha** 2 veces y presiona el **botón** de **Abajo** una vez más (recuerda que esto es en los **botones "C"**), así aparece **SPECIALS** en la base de la pantalla; ahora salte de esta opción y entra a **RECORDS** y después a la pantalla de **TEAM STATS** y presiona el **botón** de **Arriba** en los **botones "C"** diez veces y dos nombres de equipos aparecerán, con el control selecciona los equipos que quieras modificar, ahora presiona el **botón A**, ahora en la columna izquierda está el primer equipo que vas a modificar y en la derecha el equipo de donde vas a sacar ciertos jugadores, si quieres cambiar de equipo presiona el **botón B**; moviendo el control hacia la derecha o la izquierda seleccionas al jugador que quieras poner en tu equipo y moviendo el control hacia **Arriba** y **Abajo** seleccionas al jugador que vas a eliminar; con el **botón A** activas el cambio, que por cierto puedes repetir un mismo jugador varias veces. Ya que hayas creado tus dos equipos propios, presiona **Start** y ¡listo! ahora ya tienes tus propios equipos con los jugadores que tú quieras, algo así como el **DREAM TEAM** del Hockey, qué te parece un multivariado equipo de Gretzky hasta en la portería. Recuerda que si repites el truco, automáticamente se borran los equipos que creaste previamente.



EQUIPOS ESPECIALES



Entra a la ya tan visitada pantalla de **OPTIONS** mantén presionado el **botón L** y ejecuta la siguiente secuencia: **Derecha, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Izquierda, Izquierda, Derecha, Izquierda** e **Izquierda** todo esto en los **botones "C"**, si lo ejecutas bien aparece **Specials** en la parte de abajo y cuando estén en la pantalla de selección de equipo, ya podrás seleccionar de entre cuatro nuevos equipos Canadá, USA, 99ERS y Williams, este último con algunas de las personas que intervinieron en la realización de este juego .



WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY

PRINCE OF PERSIA 2 — THE SHADOW & THE FLAME

Ibamos a poner en esta sección los passwords del juego, ya que conservamos algunos de ellos cuando se hizo el análisis, pero al comenzar a jugar observamos que en la versión que teníamos cuando se hizo el análisis, comenzabas con 90 minutos y que para la versión final, el tiempo comenzaba con 75 minutos. Lo más "chistoso" fue que los passwords de la versión anterior (con 80 y tantos minutos) eran válidos. Fue cuando nos dimos cuenta de que había ciertos patrones, que la máquina seguía para sacar los passwords.

B	C	D	F	G	H	J	K	L	M	N	P	R	T	V	W
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

Estas son las letras que pueden formar un password, el cual posee 6 letras:

La primera "casilla" indica el nivel y controla a la casilla 5.



La 2a. indica cuántas pócimas de energía tienes y también controla a la 5a. casilla.

Las otras 4 se encargan del tiempo. La 3a. y 5a. regulan las unidades; la 4a. y 6a. regulan las decenas. La 5a. casilla puede modificar a la 6a.

Tabla de la 1a casilla

Nivel	Letra
1	B
2	C
3	D
4	F
5	G
6	H
7	J
8	K
9	L
10	M
11	N
12	P
13	R

Tabla de la 2a casilla

No de Pócimas	Letra
1	C
2	D
3	F
4	G
5	H
6	J
7	K
8	L
9	M
10	N
11	P
12	R
13	T
14	V
15	W

Tabla de las 3a y 5a casillas

Tiempo	Letra
X0	B
X1	C
X2	D
X3	F
X4	G
X5	H
X6	J
X7	K
X8	L
X9	M

Tabla de las 4a y 6a casillas

Tiempo	Letra
0X	B
1X	C
2X	D
3X	F
4X	G
5X	H
6X	J
7X	K
8X	L
9X	M
10X	N
11X	P
12X	R
13X	T
14X	V
15X	W

Con estas tablas puedes armar cualquier password... sabiendo usarlas. Para aprender a hacerlo, veamos un ejemplo. Quiero el password del nivel 9 con 15 pócimas y 78 minutos.

Primero, colocamos una L en la primera casilla (ver Tabla 1), luego una H en la 2a. casilla (5 pócimas).
Ahora, en la casilla 3 y 5 colocamos una L, ya que queremos 78 minutos y la L corresponde a x8 en la Tabla para la casilla 3 y 5 (la "X" se refiere a que el tiempo puede ser 08, 28, 58 ó 98).
Después de esto, en las 2 casillas que faltan (la 4a. y la 6a.) vamos a poner... ¡claro! una K.

El password queda así: LHLKLK

Pero aún no acabamos. Como dijimos, las casillas 1 y 2 afectan a la 5 y ésta puede afectar a la 6.

Al password anterior, en la casilla 5 vamos a recorrer 8 espacios, ya que elegimos el nivel 9 (9-1=8). Si hubiéramos elegido el Nivel 1, no hubiéramos recorrido ningún espacio. ¡Oye, oye! ¿Qué es eso de recorrer espacios?

Si recuerdas, en el número pasado, cuando hablamos de Castlevania IV, se mencionó el corrimiento de espacios, o sea:

B C D F G H J K L M N P R T V W

y al igual que en aquella ocasión, al cambiar de W a B vamos a llevar "un acarreo".

Entonces, nuestro password cambiará a ya con los 8 corrimientos. Pero cambiamos de W a B, así que a la casilla 6 le agregamos un espacio, quedando un espacio así:

Finalmente, falta recorrer 5 espacios (las 5 pócimas) sobre la 5a. casilla y el password queda:



Vamos con otro ejemplo: Nivel 1, 1 pócima, 01 de tiempo.

1º Colocar letras.

2º Hacer los corrimientos en la casilla 5 correspondientes al nivel. Nivel 1-0 corrimientos (1-1=0).

3º Hacer los corrimientos por pócima.

Una pócima -1 corrimiento



Veamos un último ejemplo, más complicado. Nivel 13, 15 pócimas, 99 de tiempo.

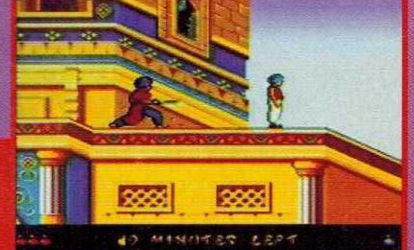
1º Colocar las letras de acuerdo a las tablas:

2º Recorremos (Nivel 13-1) 12 espacios en la 5a. casilla y como pasamos de W a B durante los corrimientos, hacemos uno adicional en la 6a. casilla.



3º Recorremos 15 espacios (15 pócimas) en la 5a. casilla y como volvimos a pasar de W a B, hacemos otro corrimiento adicional en la 6a. casilla. Por cierto, las pócimas no se ven, ya que el juego está hecho para mostrar 8 pócimas, pero si te dejas quitar tu energía, podrás verlas cuando te queden 7 y las que te quitaron ya no las podrás llenar.

En la Tabla 2 no pusimos Ø pócimas que sería la letra B, ya que la máquina no acepta que tengas Ø pócimas. Los niveles 14, 15 y 16 no existen y no puedes tener más de 9 en el tiempo en cuanto a unidades (no existe el "cuarenta y 10" o el "treinta y quince"). Pero sí puedes tener más de 9 en las decenas del tiempo, que sería algo así como tener 103 ó 159 de tiempo. Ejemplo:



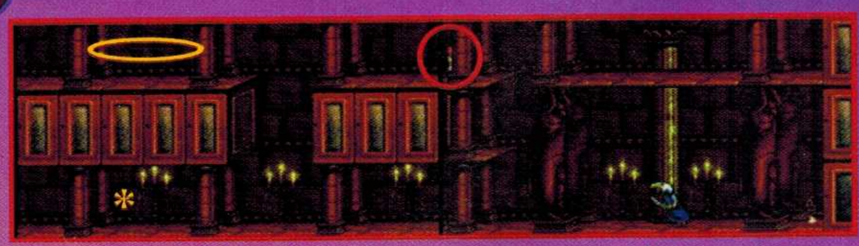
Nivel 1
Pócimas 3
Tiempo 139

Como el juego no está diseñado para tener más 99 minutos, saldrán caracteres raros, pero el tiempo sí te lo respeta, así que el máximo de tiempo que puedes tener es 159 minutos.

Un gran error del juego es que puedes tomar más pócimas de vida cuando ya tienes 15 y la máquina sí te las toma en cuenta, inclusive hasta te da password. Si reseteas tu SNES e introduces el password, la máquna no lo acepta, ya que no sigue la lógica que te acabamos de explicar. Por ejemplo, aquí nos dieron el supuesto password para tener 17 pócimas en el Nivel 4 con 96 de tiempo, el cual obtuvimos al introducir el siguiente password: (Nivel 3, 15 pócimas y 99 de tiempo).



Este es otro detalle que debemos agregar a la lista de los que publicamos en el Número 9 Año 5 Pág. 30, junto con el que a veces las rejas se abren solas o que las losas flojas se caen de repente como por arte de magia, o que también hay ocasiones que al ser eliminado, apareces en otra parte del nivel (esto último nos ha pasado sólo una vez). También en el Nivel 10... bueno, eso es un bug que comentaremos en otra ocasión.



Qué tal, hacía tiempo que no hablábamos de este juego (para ser exacto hace dos o tres renglones). Esta vez para presentarles un bug que quién sabe por qué lo tiene, ya que es un juego que está muy bien programado... qué raro.

En la escena 10 llega hasta la parte que se ve en el mini-mapa con un asterisco (del inicio es ir hacia la derecha 3 pantallas, bajar una, ir una pantalla a la izquierda, volver a bajar y luego ir 4 veces a la derecha, teniendo cuidado de los 4 guardias y de la trampa de la pared que te encontrarás en el camino).

Si te fijas bien, arriba hay una trampa en la pared (óvalo amarillo). Bueno, el chiste es que debes colocarte en la posición en la cual está el príncipe (círculo rojo) y presionar arriba en el pad para que el príncipe se suba cambiando, antes a la pantalla de la izquierda

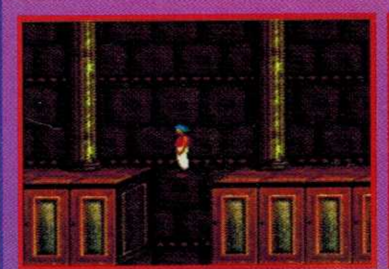


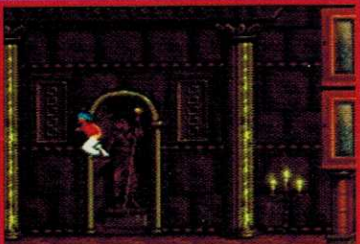


Aquí pueden suceder 2 cosas:

1. Puede que "te agarres" y luego te caigas como se ve en la foto. Al caer, quién sabe por qué, caerás en la trampa en la pared (óvalo amarillo).

2. Puedes quedar atrapado en el escenario. Aquí ponte muy listo, ya que si te vas a la derecha podrás subir y hacer cosas muy chistosas:







Un detallito más a la lista de detalles de este juego.

Otro detallito más: al acabar el juego no peleas contra Jaffar (!!!!).

Este bug y la manera de cómo sacar todos los passwords, sólo los pusimos aquí para aquellos desafortunados que no pudieron conseguir el número en donde hablamos de este juego y que por consiguiente, se dejaron ir con la finta. Si no compraste este juego (bien por ti) y quieres probar los bugs, te recomendamos que lo alquiles en alguna tienda y los veas... si te atreves.





Final en el nivel Very Easy



Muy Bien, has completado el juego en el nivel más fácil. Juega en un nivel más difícil para que merezcas un final.

Final en el nivel Easy

Ya estás progresando. Si puedes vencer a Gargos en la dificultad "Normal", te ganarás el final de tu personaje.

Final en el nivel Normal



Felicidades. Jugar en "Hard" te dará una visión más clara de tu personaje en la historia de Killer Instinct.

Final en el nivel Hard

Ahora ya estás llegando a algún lugar. Pero si puedes terminar el juego en "Extra Hard", podrás... sólo acaba el nivel y estarás feliz de haberlo hecho.

Final en el nivel Extra Hard



¡Excelente! Tus habilidades son más impresionantes. Ahora has ganado el acceso al nivel "Master". Venciendo en el nivel "Master", ciertamente te elevará al nivel más alto en la perfección de KI Gold.

Final en el nivel Master

¡Victoria Suprema! Has probado de verdad tus habilidades. Estamos impresionados. En caso de que no lo sepas, la escena del cielo puede ser accesada en el modo de 2 jugadores seleccionando ambos personajes, usando el botón de patada media mientras presionan abajo. También ahora puedes jugar el juego en la velocidad "Ludicrous". Gracias por jugar.

La muerte de Eyedol, por conducto de los poderes masivos de Orchid, arrastró a Ultratech hacia el pasado. Ahora 2000 años en el pasado, Orchid deberá enfrentar un nuevo reto y a un enemigo aún mayor.

B. ORCHID



Sorprendida de que su victoria en el 16°. torneo no haya destruido a Ultratech, Orchid regresó, pero esta vez no hay duda. Ultratech ha sido destruido. El bien ha triunfado. Pero en su corazón, Orchid sabe que no será la última vez que será requerida. Donde quiera que exista el bien, el mal también debe de existir.



Es sólo cuestión de tiempo, antes de que ella deba regresar.

T. J. COMBO



Después de su decisiva victoria sobre Riptor en el torneo, Combo intentó destruir los cuarteles secretos de Ultratech.

Atrapado cuando Ultratech fue arrastrado hacia el pasado, Combo deberá escapar hacia casa antes de que sea demasiado tarde.

Habiendo sobresalido ante todos los oponentes, Combo se ha probado a sí mismo como verdadero campeón. Nadie podrá discutir sus logros. Regresando al presente nadie cree su historia, pero a él no le importa. El es rico, malo y está de regreso.



FULGORE

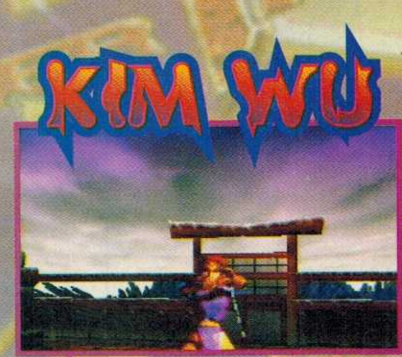


Es el avanzado y mortal sucesor del cyborg original Fulgore destruido por Jago. Fue activado después del viaje por el tiempo. Sus comandos finales puestos por Ultratech son puestos en marcha... encontrar a Jago y eliminarlo.

Fulgore ha triunfado sobre los enemigos de Ultratech. El avanzado prototipo ha tenido éxito donde su predecesor había fracasado. Con ningún enemigo que se le pare enfrente, una poderosa armada robótica está siendo creada. La Tierra ya condenada, pronto caerá en las manos de la cruel Ultratech.



KIM WU



Descendiente de los héroes que derrotaron a Eyedol y Gargos, Kim fue elegida para proteger a su gente. Con el regreso de Gargos, Kim deberá cumplir con su deber y con su gente, destruyendo a Gargos por siempre.

En 2 milenios, un familiar capturado encontrará la libertad al derrotar a un ser de fuego y escapar hacia casa. Pero ahora en el pasado, una llamada de auxilio ha sido contestada. Glacius deberá librar a uno de su especie.

GLACIUS

Rondando la tierra en busca de su gente, Glacius se vio envuelto en una pelea para salvar su vida. Pero su causa era justa y salió triunfante ante todas las adversidades. Liberando a sus camaradas cautivos, Glacius los dirige hacia su nave y listos para regresar a su planeta. La misión de rescate ha sido un total suceso.

MAYA



Fue hecha reina de la tierra de Amazonia, después de vencer al Señor de la Obscuridad: Gargos. Echada por su tribu cuando Gargos regresó, Maya deberá derrotarlo para recuperar su trono.

Con el malvado destruido, Maya puede regresar a casa para gobernar su reino de la jungla. Ella será reina otra vez. Con la pérdida de la protección de los dioses sobre la Tierra, el reino de la jungla es afortunado de haber encontrado a una reina y nueva protectora. Su reinado será largo y pacífico.

Con sus enemigos aplastados y el malvado Gargos eliminado, Kim ha probado ser la más grande guardiana de su gente. Al fin ellos podrán vivir en paz. Homenajeada por su gente y por sus logros, ella será libre de acomodarse en la nueva era de paz y gloria. Su victoria será recordada por siempre.

JAGO

Después de destruir a Fulgore, Jago fue traicionado por su anterior maestro el espíritu del tigre. El demoniaco Señor, disfrazado, lo utilizó para escapar de la nada. Ahora Jago jura venganza.

Después de años de entrenamiento y dedicación, el éxito de Jago vino sin ninguna sorpresa. Ahora sí se ha ganado el título de Gran Maestro. Pero, ahora él está solo, habiendo destruido a su anterior maestro, quien lo traicionó. Profundo en la meditación, Jago sabe que al fin tiene el control de su destino.



Sin ningún deseo de sucumbir con la bestia dentro de él, Sabrewulf fue derrotado terriblemente en el torneo KI. Capturado por Ultratech, se ha vuelto una bestia furiosa después de las "correcciones" que le hicieron y ahora existe en él sólo venganza para vivir.

Nadie pudo oponer resistencia ante la furia salvaje de el lobo.Dirigiéndose a Ultratech en busca de una cura, Sabrewulf finalmente se ha vengado a sí mismo de todos los que le mintieron. Privado de toda esperanza de cura, Sabrewulf finalmente sucumbe a la locura de la bestia.
Todo lo humano que hubo alguna vez en él, se ha ido para siempre.



SABREWULF

Con el regreso del demoniaco Señor a esta tierra, Tusk deja la arena para enfrentar el reto. Sólo derrotando a todos los adversarios el héroe podrá ganar el derecho de enfrentarse cara a cara con el malvado Gargos.

TUSK

Ninguno de sus enemigos poseían las habilidades para preveer su grandiosa victoria. Las sorprendentes hazañas del guerrero Tusk, fueron escritas como leyendas hoy en día. Pero los logros alcanzados son sólo una pequeña parte de lo que vendrá. Tusk deberá encarar nuevas aventuras y experimentar mayores peligros, pero esa es otra historia...



A pesar de haber sido destruido por Thunder en el presente, un joven Spinal aún existe en el pasado. Vuelto a la vida por Gargos y forzado a servirlo, él tratará de salir de la tiranía de su amo para ganar su libertad.

Spinal finalmente ha derrotado a todos sus enemigos y más importante aún, a su odiado amo. Libre de las ataduras de la servidumbre, Spinal podrá elegir su propio futuro. Aunque su futuro ha sido alterado, su destino no es mejor. Sin guía, o ambición, Spinal está condenado a vagar solo por toda la eternidad.

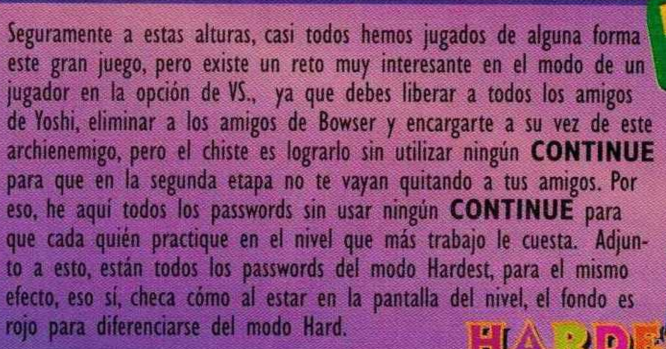
SPINAL



Con su archienemigo Eyedol destruido por Orchid, él ahora está libre para dominar al mundo.

GARGOS

TETRIS ATTACK



Seguramente a estas alturas, casi todos hemos jugados de alguna forma este gran juego, pero existe un reto muy interesante en el modo de un jugador en la opción de VS., ya que debes liberar a todos los amigos de Yoshi, eliminar a los amigos de Bowser y encargarte a su vez de este archienemigo, pero el chiste es lograrlo sin utilizar ningún **CONTINUE** para que en la segunda etapa no te vayan quitando a tus amigos. Por eso, he aquí todos los passwords sin usar ningún **CONTINUE** para que cada quién practique en el nivel que más trabajo le cuesta. Adjunto a esto, están todos los passwords del modo Hardest, para el mismo efecto, eso sí, checa cómo al estar en la pantalla del nivel, el fondo es rojo para diferenciarse del modo Hard.

HARDEST

HARD

BLAZE STAGE
Gargantua Blargg and Flamer Guy.
SQD57JD!
BLAZE STAGE
SGD57QD!
START GAME START
BLAZE STAGE
Gargantua Blargg and Flamer Guy.

LAST STAGE
Bowser!!!!
SY?L5X7!
LAST STAGE
S7?L787!
START GAME START
LAST STAGE
Bowser!!!!

FLOWER STAGE
Flying Wiggler and Eggo-Dil.
SLD8777!
FLOWER STAGE
SHD87Y7!
START GAME START
FLOWER STAGE
Flying Wiggler and Eggo-Dil.

FLOWER STAGE
Flying Wiggler and Eggo-Dil.
SLD8777!
FLOWER STAGE
SHD87Y7!
START GAME START
FLOWER STAGE
Flying Wiggler and Eggo-Dil.

GLACIAL STAGE
Bumpty and Dr. Freezegood.
S&DJ77J!
GLACIAL STAGE
STDJ7YJ!
START GAME START
GLACIAL STAGE
Bumpty and Dr. Freezegood.

Hookbill The Koopa!
SM?L76C!
CAVE OF WICKEDNESS
SB?L78C!
START GAME START
Hookbill The Koopa!

Kamek and Kamek's Toadies!!!
SM?LXX9!
CAVE OF WICKEDNESS
S6?L789!
START GAME START
Kamek and Kamek's Toadies!!!

LUNAR STAGE
Raphael The Raven and Shy-Guy.
SFRL77N!
LUNAR STAGE
SMRL7QN!
START GAME START
LUNAR STAGE
Raphael The Raven

Naval Piranha!!
SJ?L96J!
CAVE OF WICKEDNESS
SY?L78J!
START GAME START
Naval Piranha!!

SEA STAGE
Lunge Fish and Flopsy Fish.
SJDL7J2!
SEA STAGE
SFDL7Q2!
START GAME START
SEA STAGE
Lunge Fish and Flopsy Fish.

WATER STAGE
Froggy and Clamdaddy.
S4DF77!!
WATER STAGE
S4DF77!!
START GAME START
WATER STAGE
Froggy and Clamdaddy.

Para el siguiente mes tenemos algunas cosas interesantes. Bueno, en realidad tenemos muchas, pero sólo te diremos que algunas para que no te vayas a mal acostumbrar y sobre todo para dejarte con la duda (¡Uy sí! Seguramente haz de estar muy preocupado).

Mario Kart 64

Después de estar prometiendo Tips de este juego en los pasados números y no cumplir, ahora sí tenemos bastante información de este genial título que seguramente te será de mucha ayuda. Además de eso, tenemos descripciones a detalle de los personajes, los Items y las pistas para que puedas terminar con él.



International Super Star Soccer 64

Bueno, en realidad no sabemos si éste será el nombre definitivo para este juego, pero lo importante es que es casi seguro que éste llegue a nuestro continente dentro de los próximos meses, así que para que vayas conociendo más acerca de todas las opciones que aquí encontramos, te prepararemos un análisis previo con la versión japonesa de este gran título.

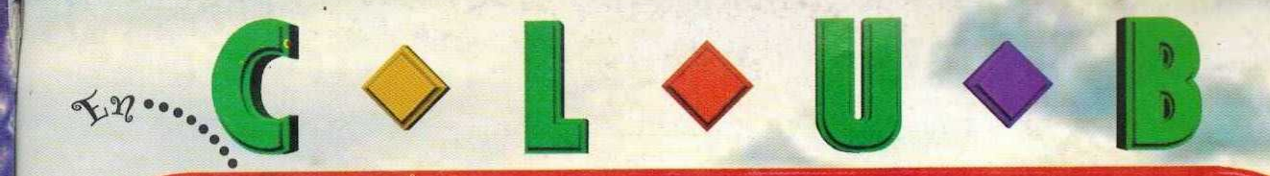
NINTENDO 64-KONAMI

The King of Fighters

En Abril tendremos un amplio reporte de este juego. Ahí veremos a los personajes que se incluyen en él, sus poderes y todas las opciones, como esa en la que 2 jugadores podrán enfrentarse en modo de Vs. gracias al Super Game Boy.



Además de estos títulos, también tendremos la continuación de los tips de Donkey Kong Country 3 (esperamos ahora sí terminarlo en el siguiente número) y nuestras acostumbradas secciones como SOS, Extra y Dr. Mario. ¡Nos vemos en Abril!



Nintendo®

Volamos a Grandes Alturas

Porque nos gusta andar por las alturas decidimos cambiar de aires y así estar a la altura de las circunstancias, elevamos nuestro esfuerzo para darle nuevas alas a NUESTRA* REVISTA. Es por eso que ahora nos encontramos en:

Esperanza 957, interior 402, Colonia Narvarte C.P.03020 México, D.F.

dirígenos ahí toda tu correspondencia con comentarios, preguntas, descubrimientos, sugerencias y todo lo que quieras. Nos daremos vuelo con tus cartas.

*NUESTRA (*Tuya y de Nosotros*)

El Devorador afirma:

"Los hago pedazos desde que era chiquito".

Chocolate



Siempre una Rica Historia.

Si has vivido una historia así, llama al 250 79 62 ó al (91 800) 90 058 y cuéntanos cómo lo disfrutaste.

CHOCOLATE ES ENERGIA.